Flight Simulator French Development Team

F.S.IN.N.

pour

MS Flight Simulator

MANUEL D'UTILISATION

SOMMAIRE

1. INSTALLATION. 5
1.1. Configuration requise. 5
1.2. Configuration réseau. 5
1.3. Installation. 6
1.4. Installation sur un ordinateur distant. 11
1.5 Désinstallation. 12
2. DEMARRAGE RAPIDE. 15
2.2 La fenêtre 'Processing Aircraft'. 16
2.3 Démarrage de la session multi joueurs. 17
2.4 Connexion à un serveur. 18
3. CONFIGURATION : fenêtre 'Inn Settings' 21
3.1 Réglages généraux. 21
3.1.1 L'onglet 'Général'. 21
3.1.2 L'onglet 'Options Générales'. 22
3.1.3 L'onglet 'Options'. 23
3.1.4 L'onglet 'Options Sonores'. 24
3.1.5 L'onglet 'Options Vocales'. 25
3.1.6 L'onglet 'Options du vol'. 25
3.1.7 L'onglet 'Options Météo'. 26
3.2 PARAMETRAGE RESEAUX. 26
3.2.1 Les onglets 'Réseaux'. 27
3.2.2 L'onglet 'Peer-to-Peer'. 29
3.2.2.1 L'onglet 'UPnp'. 30
3.2.2.2 L'onglet 'Forwarding'. 30
3.2.2.3 L'onglet 'Default'. 31
3.3 Le menu 'Avions'. 31
3.3.1 L'onglet 'Général, par défaut'. 32
3.3.2 L'onglet 'Traitement de la Base Avions'. 32
4. LE PANNEAU DE COMMANDE FSFDT 34
4.1 Le menu 'Configuration'. 34
4.1.1 L'onglet 'FSCopilot'. 36
4.1.2 L'onglet 'FWInn'. 36
4.1.3 L'onglet 'Options'. 37
4.2 Le menu 'Vocal'. 38
4.2.1 TeamSpeak. 38
4.2.2 RogerWilco. 39
4.2.3 VVL : le vocal VATSIM. 40
4.2.3.1 L'onglet 'Volume'. 40
4.2.3.2 L'onglet 'Key mapping'. 41
4.3 Gestion des touches et boutons. 41
5. UTILISATION DE FSInn 43
5.1 Le panneau de commande. 43
5.2 Le 'mini' panneau de commande. 48
5.3 Plan de vol. 49
5.4 Inn ATC. 51
5.5 Inn Weather. 52
5.6 Inn Chat. 53

5.7 Quick Chat. 54
5.8 Inn Radar. 57
5.9 Inn Plane. 58
5.9.1 L'onglet 'Avions multi joueurs' (MP Plane). 58
5.9.2 L'onglet 'Réseau' (Network). 59
5.9.3 L'onglet 'ICAO Default'. 60
5.9.4 L'onglet 'ICAO Custom'. 61
5.9.5 L'onglet 'Configuration'. 62
5.9.6 L'onglet 'Other'. 63
5.9.7 La fenêtre automatique 'ZZZZ'. 64
5.10 Le vocal VATSIM 'VVL'. 64
6. Le mode 'Remote' (distant). 67
7. Logiciels compatibles. 68
8. Logiciels incompatibles. 69

Introduction

L'équipe de FSFDT a le plaisir de vous présenter la version publique de notre logiciel client réseaux : FSInn.

Ce logiciel permet de connecter FS2002 et FS2004 à n'importe quel réseau s'appuyant sur un serveur FSD.

Nous avons développé FSInn dans le but de satisfaire notre passion pour la simulation de vol. Nous avons utilisé les meilleurs outils, en les créant au besoin, pour apporter des innovations majeures dans le monde de la simulation du vol en réseau.

Nos programmes sont, et seront toujours, gratuits. Notre récompense est de partager cette passion avec la communauté des 'simmers', sans aucune restriction. C'est le modeste souhait des nombreux volontaires ayant participé à ce projet.

Si vous rencontrez un problème à l'utilisation de FSInn, n'hésitez pas à consulter nos FAQ et notre forum à l'adresse : http://www.mcdu.com

Par ailleurs, vous pouvez consulter notre bibliothèque de tutoriaux à l'adresse :
http://www.mcdu.com/media/swf/ pour des informations rapides sur l'installation et le paramétrage de FSInn.

Notre but est de permettre à tous les pilotes de voler ensemble, en réseau, à travers le monde, sans se soucier de mettre en œuvre des outils complexes.

Nous espérons vous apporter autant de plaisir à utiliser FSInn que nous en avons eu à le développer.

L'Equipe FSFDT.

1.1. Configuration requise.

Configuration minimum:

- Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, NT, XP
- Microsoft Flight Simulator 2002 or 2004
- Une connexion Internet
- Permettre l'accès au port UDP 32062 pour le Peer-to-Peer (voir § 3.2.2.2)

Mise à jour des programmes :

- Les utilisateurs de Windows 98 et Windows ME doivent effectuer les dernières mises à jour de Microsoft avant d'installer FSInn.
- Les utilisateurs de FS2002 doivent installer au minimum DirectX 9.0
- Il est préférable, pour les utilisateurs de Windows XP, d'installer le Service Pack 2

1.2. Configuration réseau.

Pour la liaison de type 'Peer-to-Peer', FSInn utilise le port UDP 32062 par défaut.
Si votre ordinateur est directement connecté à Internet, vérifiez que votre 'firewall' autorise l'accès au port UDP 32062 (ou tout autre port que voudriez utiliser, voir § 3.2.2.2)

Le nouveau P2P de FSInn est capable de passer la majorité des routeurs sans aucune configuration préalable. Il tentera 6 'chemins' différents, pour s'assurer que chacun profite du P2P sans connaissance technique particulière.
Vous pouvez conserver la fonction UPnP active, mais ce n'est plus une nécessité : FSInn contourne toutes les particularités de Windows.

Une configuration spécifique AI Bridge est fournie avec FSInn, paramétrée pour être lancée et configurée automatiquement par FSInn.

Note : mode 'offline' (hors Internet).
Si vous utilisez FSInn sur un réseau privé, sans connexion Internet, vous pouvez désactiver les paramètres Internet, évitant ainsi que FSInn ne tente de se connecter aux serveurs en ligne, tels que www.mcdu.com pour une configuration automatique ou le traitement des bases avions. (Voir 3.1.2: onglet 'Options Générales).

1.3. Installation.

ATTENTION !!!
Le programme d'installation a changé avec FSCopilot 1.6 et FSInn 1.2. Les versions précédentes de ces produits doivent être désinstallées avant d'installer ces versions ou les suivantes.
Deux méthodes sont possibles :

- relancer les programmes d'installation des anciennes versions, et choisir 'Désinstaller'.
- Dans le panneau de configuration de Windows, choisir 'Ajout/suppression de programme', supprimer les anciennes versions.

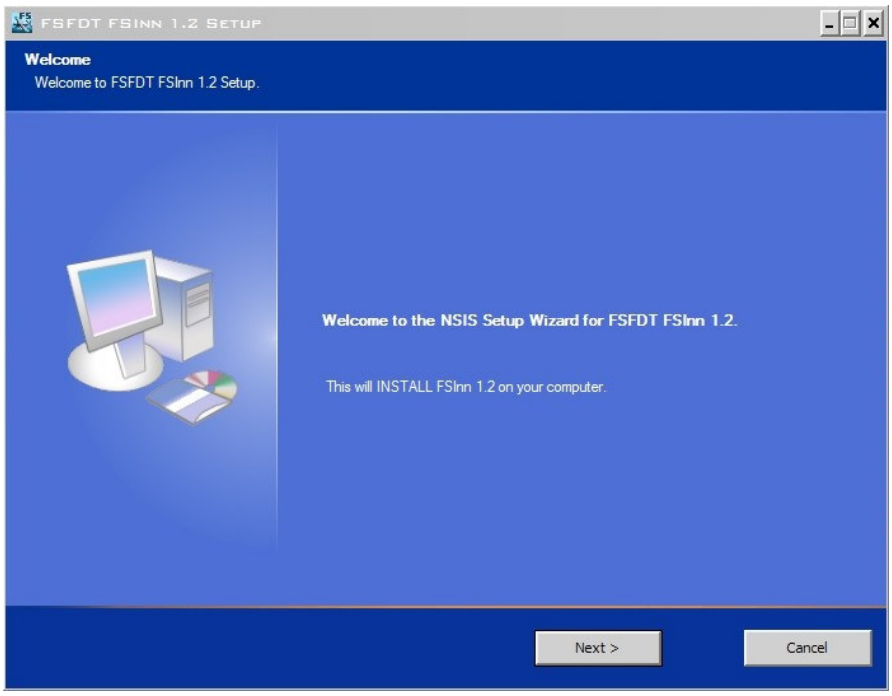
Si vous utilisiez les pré-versions de FSCopilot 1.6 et FSInn 1.2, vous pouvez installer ces nouvelles versions 'par-dessus'.

FSCopilot 1.6 est nécessaire au fonctionnement de FSInn1.2.
En effet, FSInn n'installe plus les composants de FSCopilot obligatoire à son fonctionnement.
Vous devez commencer par installer FSCopilot, suivi de FSInn.
Vous pouvez toutefois désactiver tous les add-ons de FSCopilot si vous ne désirez pas les utiliser.
Voir le manuel d'utilisation de FSCopilot 1.6 pour son installation et son utilisation.

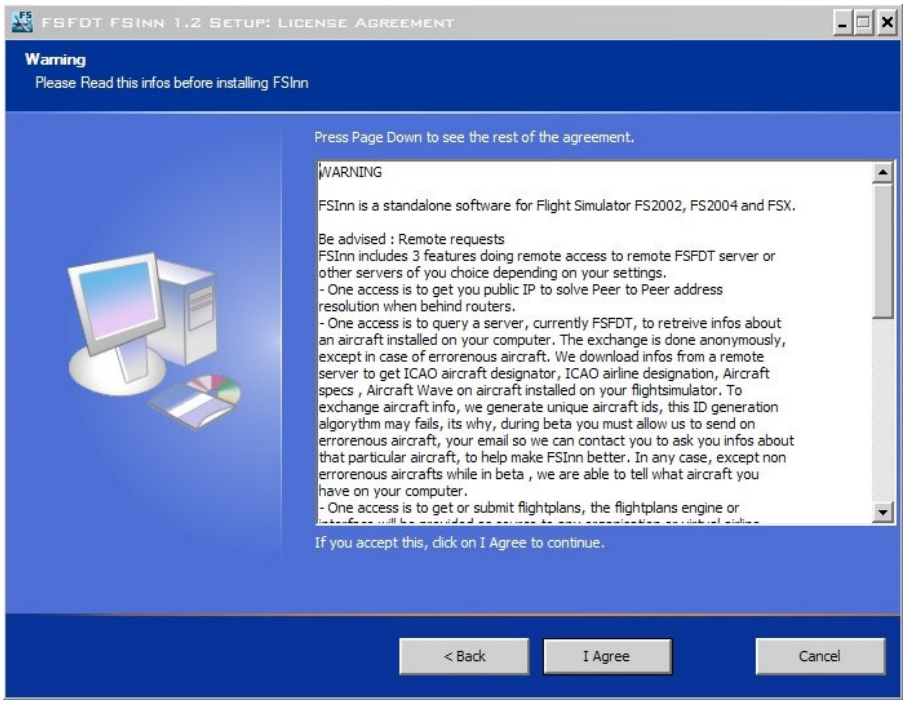
En cas d'installation d'une nouvelle version de Flight Sim, ou si vous déplacez une version existante, il est nécessaire de relancer l'installation de FSCopilot 1.6 (sans désinstallation préalable), puis celle de FSInn 1.2, ceci afin que les nouveaux emplacements soient pris en compte.

Les développeurs de l'équipe FSFDT ont été sélectionnés pour faire partie de la 'Beta' de FSX. Ce qui a permis le développement anticipé de FSCopilot et FSInn pour cette nouvelle version de FS.
Nous attendons donc la sortie officielle de FSX pour mettre à jour ce document, sachant que les produits FSFDT sont d'ores et déjà prêts à fonctionner...
Nous ne resterons donc pas 'déconnectés' en passant à la version 10 de FS !!!

FSInn est distribué avec un fichier d'installation automatique. Le processus est le même que vous utilisiez FS2002 ou FS2004.

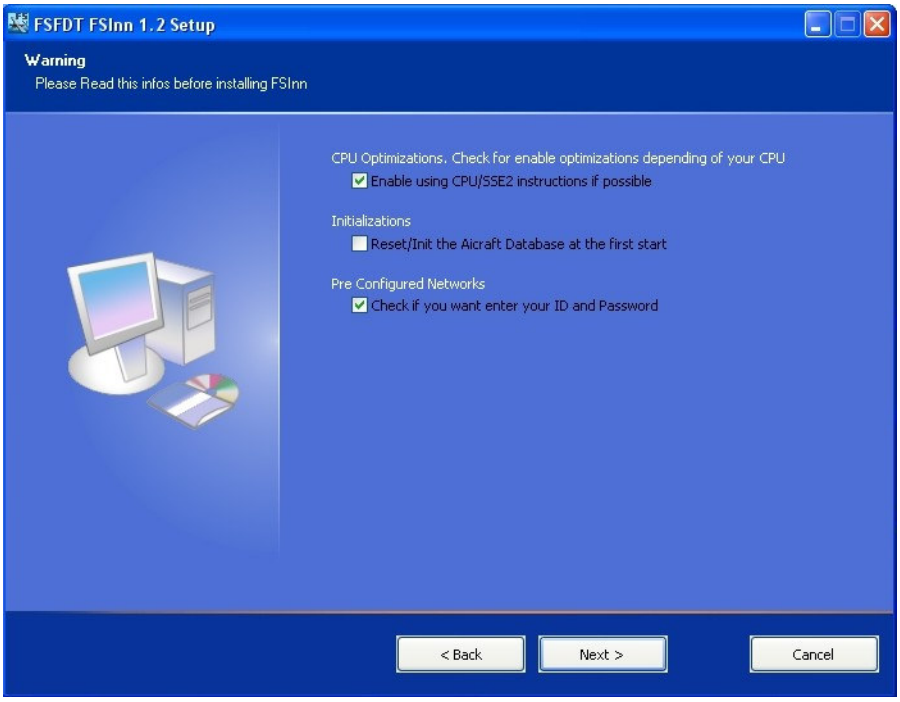

FSFDT FSINN 1.2 SETUP
Welcome
Welcome to FSFDT FSInn 1.2 Setup.
Welcome to the NSIS Setup Wizard for FSFDT FSInn 1.2.
This will INSTALL FSInn 1.2 on your computer.
Next >
Cancel

Cliquez sur 'Next' pour commencer l'installation.


FSFDT FSINN 1.2 SETUP: LICENSE AGREEMENT
Warning
Please Read this infos before installing FSInn
Press Page Down to see the rest of the agreement.
WARNING
FSInn is a standalone software for Flight Simulator FS2002, FS2004 and FSX.
Be advised : Remote requests
FSInn includes 3 features doing remote access to remote FSFDT server or other servers of you choice depending on your settings.
- One access is to get you public IP to solve Peer to Peer address resolution when behind routers.
- One access is to query a server, currently FSFDT, to retreive infos about an aircraft installed on your computer. The exchange is done anonymously, except in case of errorenous aircraft. We download infos from a remote server to get ICAO aircraft designator, ICAO airline designation, Aircraft specs , Aircraft Wave on aircraft installed on your flightsimulator. To exchange aircraft info, we generate unique aircraft ids, this ID generation algorythm may fails, its why, during beta you must allow us to send on errorenous aircraft, your email so we can contact you to ask you infos about that particular aircraft, to help make FSInn better. In any case, except non errorenous aircrafts while in beta , we are able to tell what aircraft you have on your computer.
- One access is to get or submit flightplans, the flightplans engine or
If you accept this, click on I Agree to continue.
< Back
I Agree
Cancel

Lisez attentivement le contrat de licence puis, si vous êtes d'accord avec les termes, cliquez sur 'I agree' (J'accepte). Dans le cas contraire, cliquez sur 'Cancel' (Annuler) pour stopper l'installation.

Il ne vous est pas demandé de chemin d'installation. Le programme détecte automatiquement le chemin d'installation de FSCopilot, et installera directement FSInn dans celui-ci.


FSFDT FSInn 1.2 Setup
Warning
Please Read this infos before installing FSInn
CPU Optimizations. Check for enable optimizations depending of your CPU
Enable using CPU/SSE2 instructions if possible
Initializations
Reset/Init the Aicraft Database at the first start
Pre Configured Networks
Check if you want enter your ID and Password
< Back
Next >
Cancel

3 options vous sont ici proposées :

- CPU Optimizations :

  Permet d'optimiser l'utilisation de votre processeur. Le programme d'installation vérifie l'éligibilité SSE2 de votre processeur. S'il est détecté que votre processeur ne le supporte pas, il ne sera simplement pas utilisé.

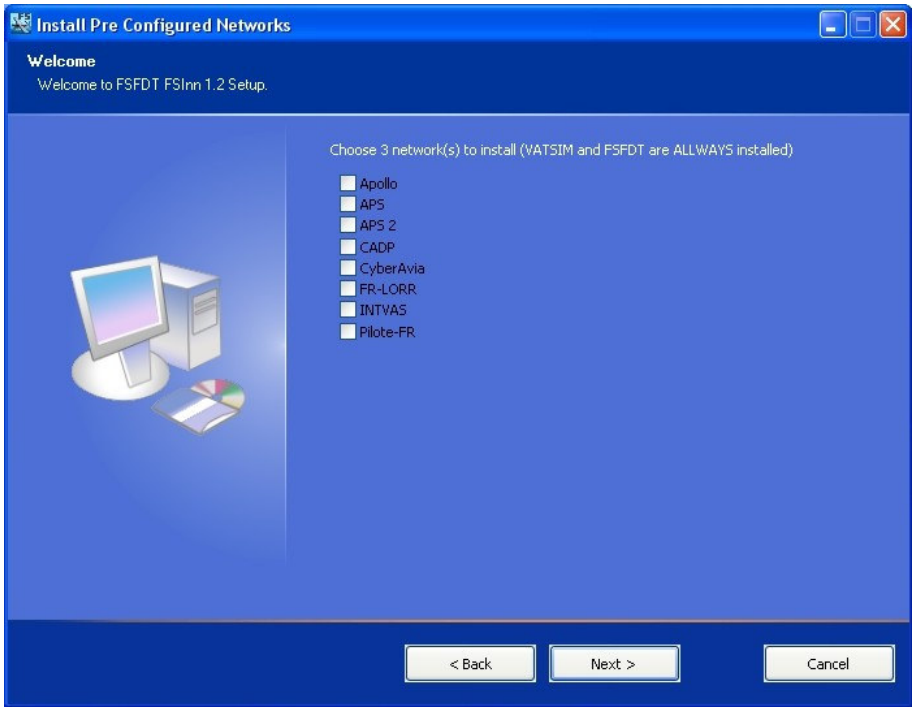
- Initializations :

  Au premier démarrage de FSInn, votre base de données avions sera réinitialisée. Si vous n'avez installé aucun nouvel avion, ou pour une réinstallation, vous pouvez décocher cette option.

- Pre Configured Networks :

  Cochez cette option si vous désirez entrer directement votre identifiant et votre mot de passe pour les différents réseaux préconfigurés (à définir dans les écrans suivants). Sinon, il seront à entrer ultérieurement dans les 'Settings', onglet 'Networks'.

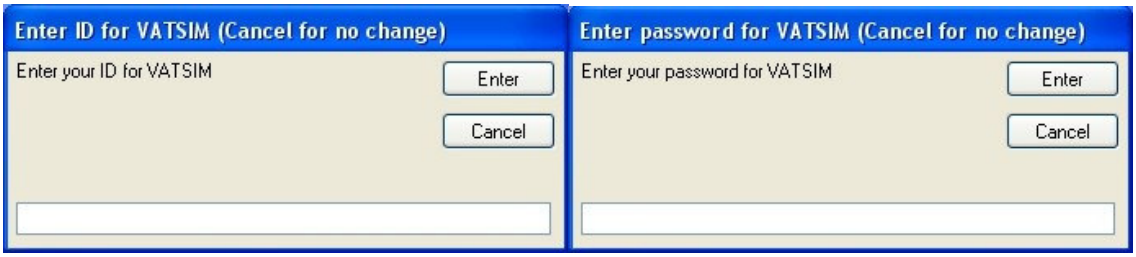
Cliquez sur 'Next'.



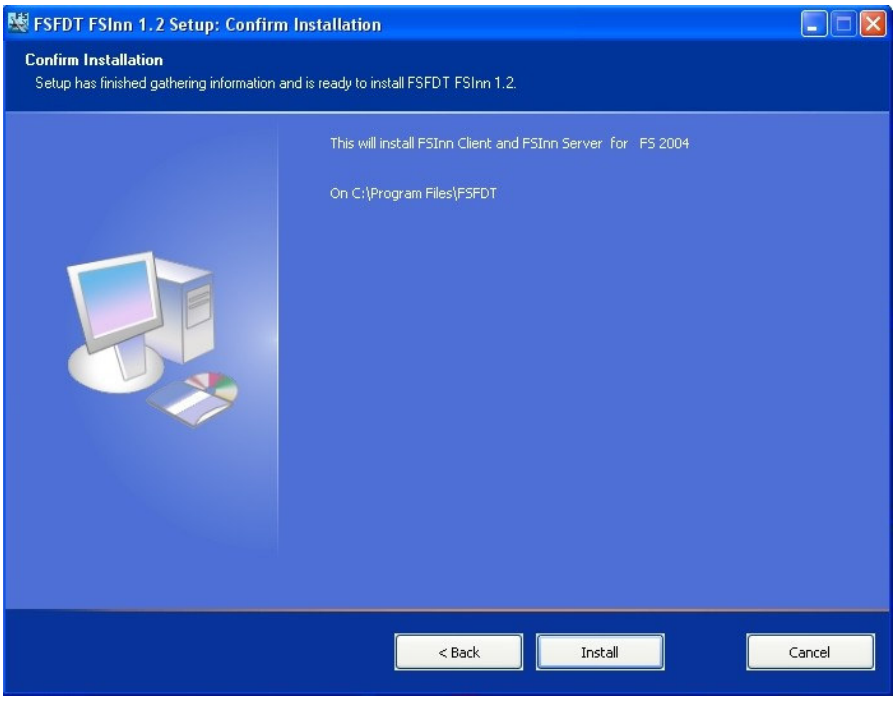
Il est possible ici de choisir au maximum 3 réseaux prédéfinis sur les 5 possibles, que FSInn paramétrera pendant l'installation.
Rappel : le réseau Net1 est réservé à VATSIM, et le Net5 au réseau FSFDT.

Cliquez sur 'Next'.

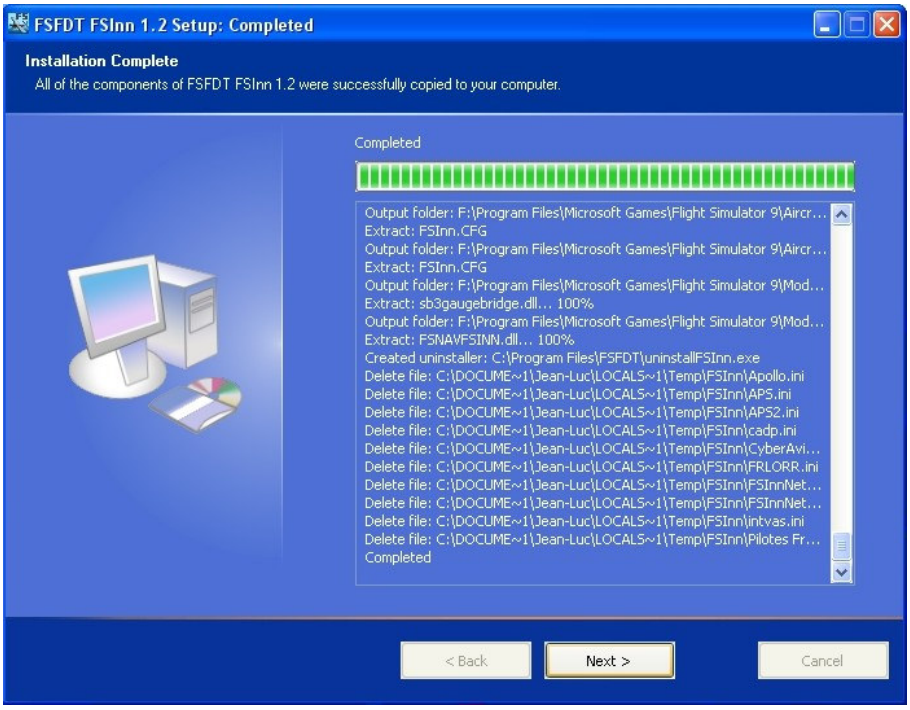
Entrez ici votre indicatif, puis vos informations personnelles (Prénom – Nom – Base principale).
Cliquer sur 'Cancel' laissera les données actuelles inchangées.



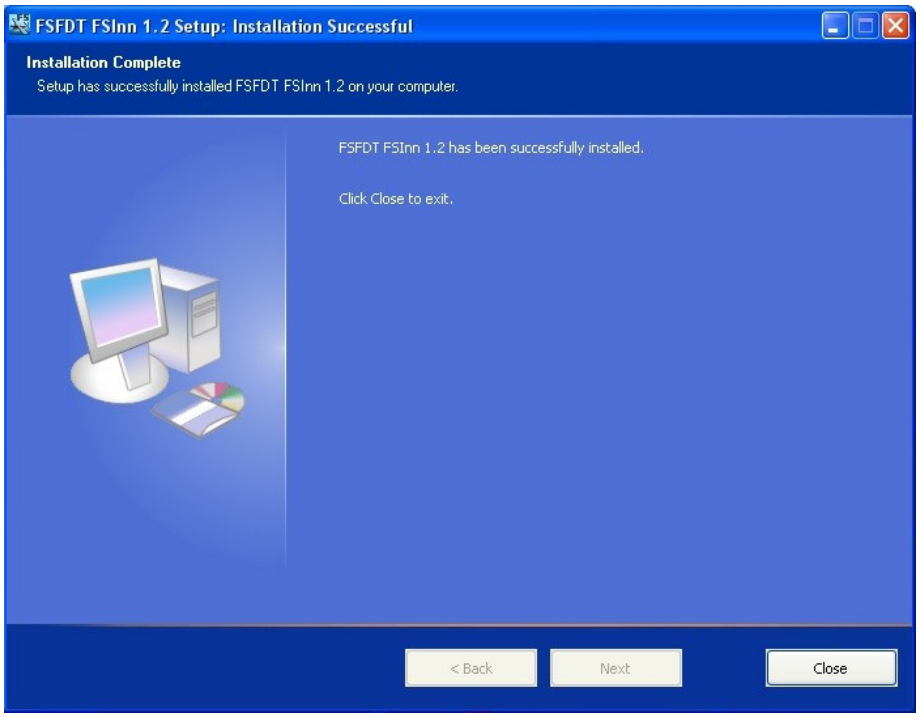
Entrez votre identifiant et votre mot de passe pour le réseau VATSIM. 'Cancel' pour garder les données actuelles.


FSFDT FSInn 1.2 Setup: Confirm Installation
Confirm Installation
Setup has finished gathering information and is ready to install FSFDT FSInn 1.2.
This will install FSInn Client and FSInn Server for FS 2004
On C:\Program Files\FSFDT
< Back
Install
Cancel

Cet écran récapitule les données sélectionnées pour l'installation.
Cliquez sur 'Install' pour lancer l'installation.



En fin d'installation, une fenêtre de détails donne la liste de tous les composants qui ont été installés sur votre système.
Cliquez sur 'Next'.


FSFDT FSInn 1.2 Setup: Installation Successful
Installation Complete
Setup has successfully installed FSFDT FSInn 1.2 on your computer.
FSFDT FSInn 1.2 has been successfully installed.
Click Close to exit.
< Back
Next
Close

FSInn a été installé avec succès... Cliquez sur 'Close' pour terminer l'assistant d'installation.

1.4. Installation sur un ordinateur distant.

L'installation sur un ordinateur distant se déroule exactement de la même façon.
Nous entendons par 'installation distante' le fait que FSInn n'est pas installé sur le même ordinateur que celui où se trouve Flight Simulator.

Rappel : FSCopilot 1.6 doit aussi, dans ce cas, être installé avant l'installation de FSInn 1.2.
Pour fonctionner correctement, les 2 programmes doivent être installés sur les 2 ordinateurs.

Installez en premier lieu FSCopilot et FSInn sur l'ordinateur où se trouve FS.
Lancez FS, puis FSInn, ce qui permettra une reconnaissance plus rapide de votre base avion dans FS.

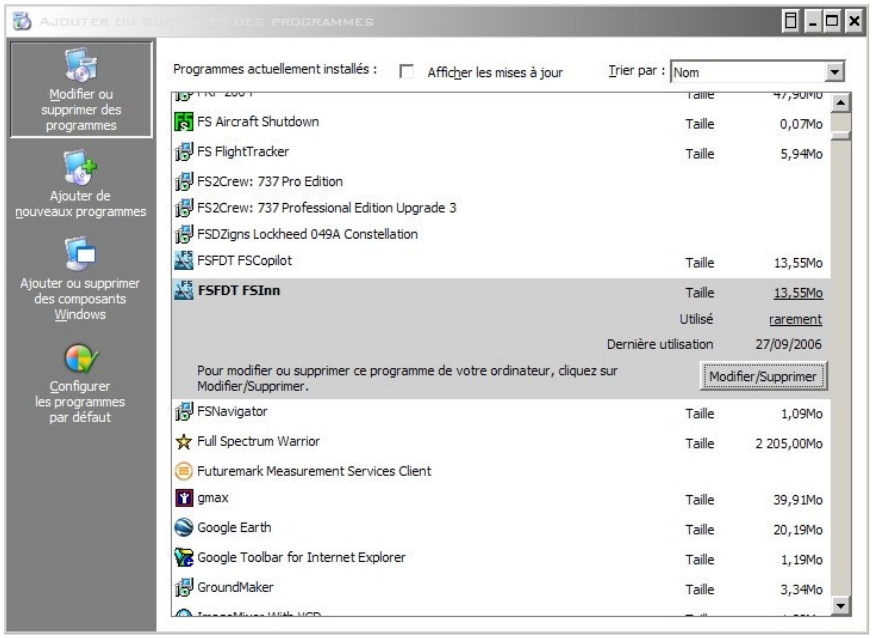
Fermez l'ensemble, et installez FSCopilot et FSInn sur l'ordinateur distant.

Lancez FS, puis FSInn sur l'ordinateur distant.

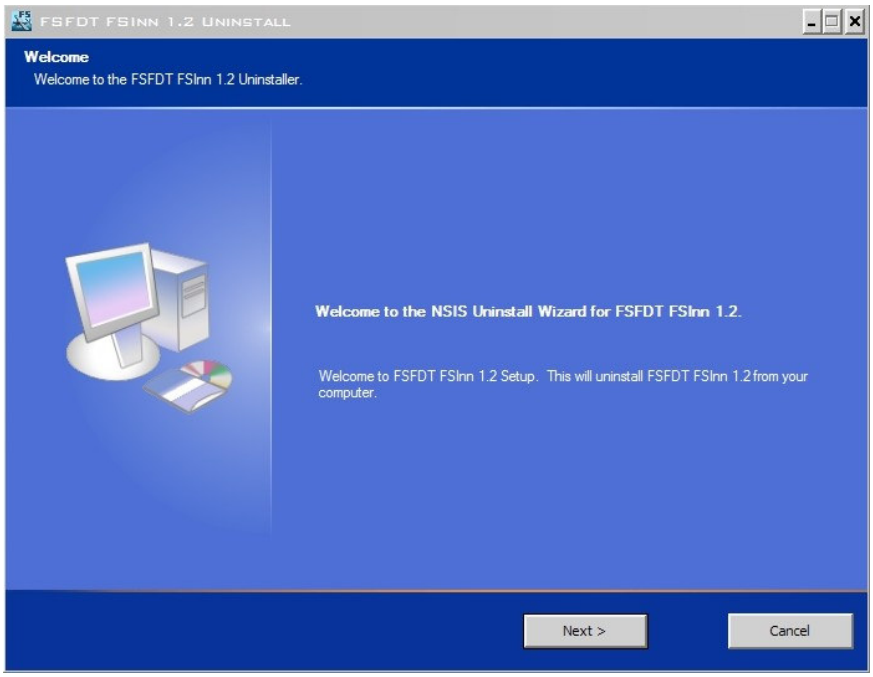
1.5 Désinstallation.

Il existe 2 façons principales de désinstaller FSInn.

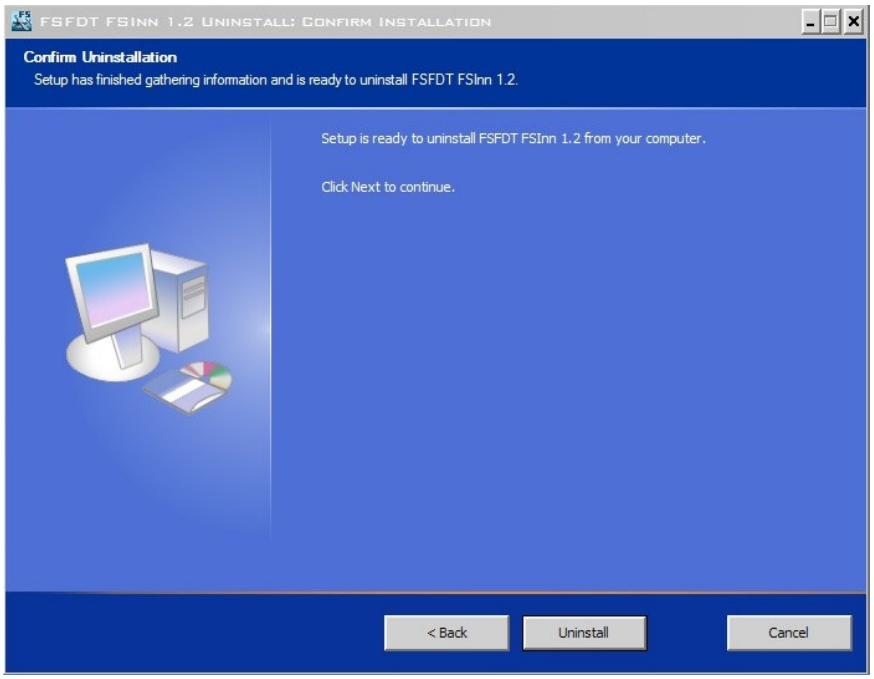
1) Dans le panneau de configuration de Windows, sélectionnez 'Ajout / Suppression de programme'. Choisissez le programme à désinstaller (FSFDT FSInn), cliquez sur 'Modifier / Supprimer'.


Modifier ou supprimer des programmes
Ajouter de nouveaux programmes
Ajouter ou supprimer des composants Windows
Configurer les programmes par défaut
Programmes actuellement installés :
Afficher les mises à jour
Trier par : Nom
FS Aircraft Shutdown Taille 0,07Mo
FS FlightTracker Taille 5,94Mo
FS2Crew: 737 Pro Edition
FS2Crew: 737 Professional Edition Upgrade 3
FSDZigns Lockheed 049A Constellation
FSFDT FSCopilot Taille 13,55Mo
FSFDT FSInn Taille 13,55Mo
Utilisé rarement
Dernière utilisation 27/09/2006
Pour modifier ou supprimer ce programme de votre ordinateur, cliquez sur Modifier/Supprimer.
Modifier/Supprimer
FSNavigator Taille 1,09Mo
Full Spectrum Warrior Taille 2 205,00Mo
Futuremark Measurement Services Client
gmax Taille 39,91Mo
Google Earth Taille 20,19Mo
Google Toolbar for Internet Explorer Taille 1,19Mo
GroundMaker Taille 3,34Mo

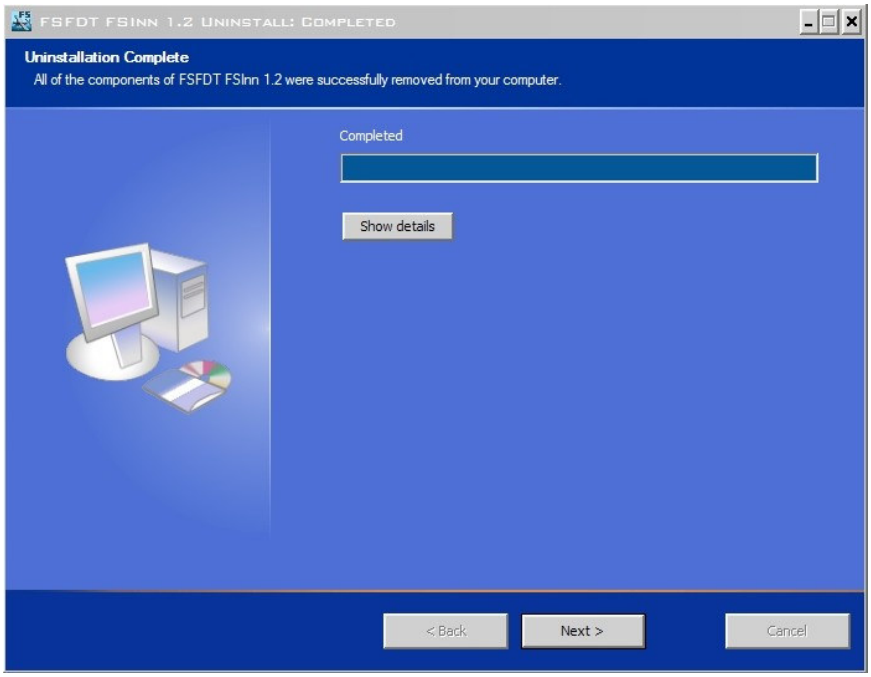
L'assistant de désinstallation sera lancé :


FSFDT FSInn 1.2 Uninstall
Welcome
Welcome to the FSFDT FSInn 1.2 Uninstaller.
Welcome to the NSIS Uninstall Wizard for FSFDT FSInn 1.2.
Welcome to FSFDT FSInn 1.2 Setup. This will uninstall FSFDT FSInn 1.2 from your computer.
Next >
Cancel

Cliquez sur 'Next'.

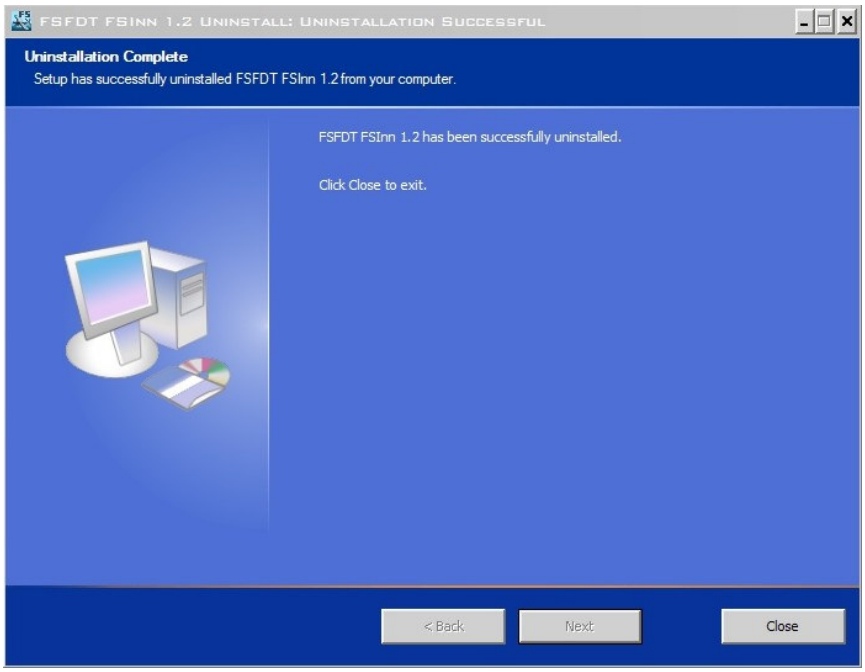

FSFDT FSInn 1.2 Uninstall: Confirm Installation
Confirm Uninstallation
Setup has finished gathering information and is ready to uninstall FSFDT FSInn 1.2.
Setup is ready to uninstall FSFDT FSInn 1.2 from your computer.
Click Next to continue.
< Back
Uninstall
Cancel

Quand le programme est prêt, cliquez sur 'Uninstall'.


FSFDT FSInn 1.2 Uninstall: Completed
Uninstallation Complete
All of the components of FSFDT FSInn 1.2 were successfully removed from your computer.
Completed
Show details
< Back
Next >
Cancel

Tous les composants sont désinstallés. Cliquez sur 'Show details' pour en voir la liste.

Cliquez sur 'Next'.


FSFDT FSInn 1.2 Uninstall: Uninstallation Successful
Uninstallation Complete
Setup has successfully uninstalled FSFDT FSInn 1.2 from your computer.
FSFDT FSInn 1.2 has been successfully uninstalled.
Click Close to exit.
< Back
Next
Close

Cliquez sur 'Close' pour terminer l'assistant de désinstallation.

2) Par le menu 'Démarrer' de Windows :

Cliquez sur 'Démarrer' → 'Tous les programmes' → 'FSFDT' → 'Uninstall FSInn'.

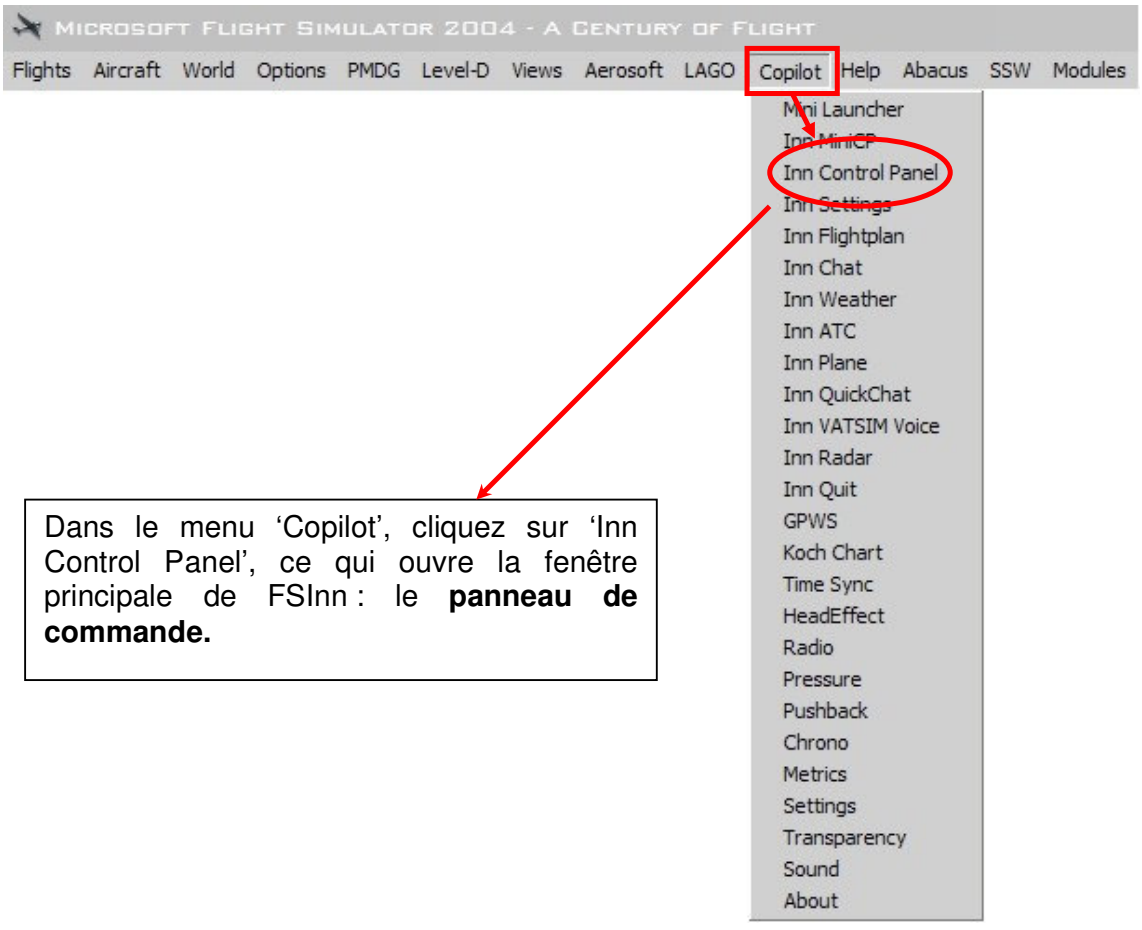
Le programme de désinstallation s'ouvrira alors, suivez les instructions ci-dessus.

2. DEMARRAGE RAPIDE.

Lors du premier démarrage de FSInn, la fenêtre 'General Settings' doit être remplie, et le panneau de commande FSFDT réglé.
Voir les chapitres 3 et 4.
Ces paramètres seront sauvegardés pour les utilisations ultérieures.

2.1 Le menu 'Copilot'.

Démarrez Flight Simulator, et repérez le menu 'Copilot' ; c'est votre point d'entrée pour l'utilisation de FSInn.

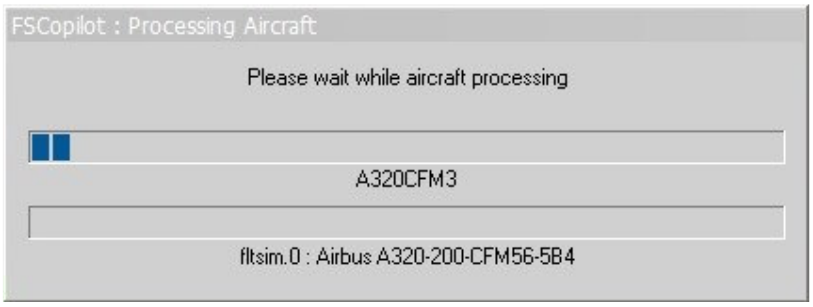


Dans le menu 'Copilot', cliquez sur 'Inn Control Panel', ce qui ouvre la fenêtre principale de FSInn : le **panneau de commande.**

Dès le démarrage de FSInn, une mise à jour de la base de données avions est lancée...

2.2 La fenêtre 'Processing Aircraft'.

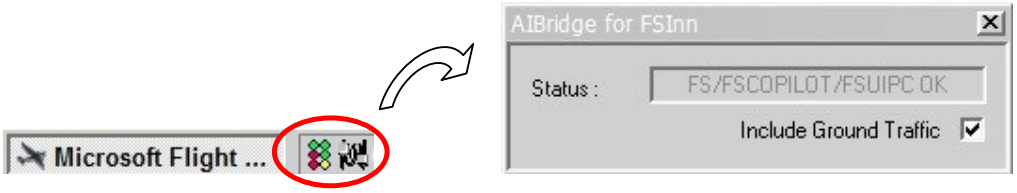
Au premier lancement du programme, une base de référence des avions est créée. Suivant le nombre d'avions installés, cela peut prendre plus ou moins de temps. Il est possible que le processus s'arrête, nécessitant plusieurs redémarrages de celui-ci.



S'ensuivent 2 fenêtres, plus rapides, qui chargent les types avions, puis les avions de votre database :

Si le fichier 'aircraft.cfg' d'un avion est erroné, un rapport d'erreur sera affiché.

Remarquez, dans le coin inférieur droit de votre écran (près de l'horloge), les 2 icônes donnant l'état de votre configuration et de AI Bridge (suivant les paramètres entrés dans le panneau de commande FSFDT – Voir le chapitre 4).



Dès que le traitement des avions est terminé, le panneau de commande de FSInn s'ouvre :

2.3 Démarrage de la session multi joueurs.

Dans FS2004, FSInn démarre automatiquement la session multi joueurs. Le processus est le même que si vous connectiez la session manuellement dans le menu 'Vols' de FS9.
Dans FS2002, la création de la session multi joueurs doit se faire manuellement : menu 'Vols / Multi joueurs / Connexion', entrez l'adresse IP 127.0.0.1

Dès qu'une session multi joueurs est démarrée, le rectangle FSInn devient vert :

Nota : contrairement à SB2.3, vous n'hébergez pas la session, vous la rejoignez.
Les petites leds vous donnent l'état de vos connexions dans le FSFDT Control Panel.

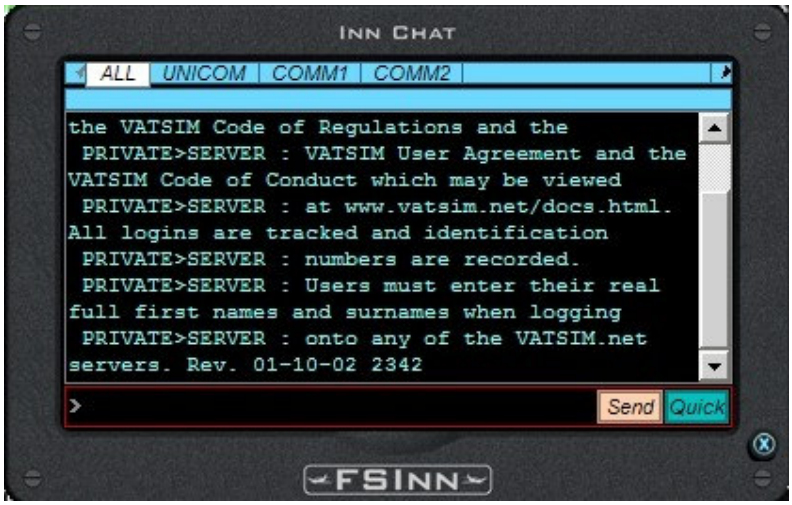
2.4 Connexion à un serveur.

Dès que la session multi joueurs a démarré, mais AVANT de vous connecter à un serveur, vous pouvez choisir l'indicatif que vous utiliserez sur le réseau.
Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone 'Indicatif'. La liste de vos indicatifs sera affichée (indicatifs que vous aurez entrés dans la fenêtre 'Réseaux', champ 'Net Specific Callsign, voir § 3.2.1).
Cliquez sur l'indicatif que vous désirez, puis sur <Entrée> pour le sélectionner.

Vous pouvez choisir un réseau en cliquant simplement sur le bouton du serveur (Exemple ici pour VATSIM). Le principe est le même pour les autres serveurs. Dès que vous êtes connecté au réseau, le rectangle FSInn devient bleu.

Suivant le réseau sur lequel vous vous connectez, vous pouvez recevoir un message d'accueil ; cliquez sur le bouton 'Chat' (clignotant orange) pour le lire.

Note : après avoir cliqué sur le réseau de votre choix, le bouton peut prendre quelques secondes avant de devenir vert. Veuillez patienter, et ne cliquer sur rien d'autre durant cette période.



En cliquant sur l'icône soleil/nuage, vous chargerez la météo correspondant au réseau sur lequel vous êtes connecté.
Si l'option 'Disable Weather by Default' est décochée dans les options météo (voir 3.1.7), il n'est pas nécessaire de cliquer sur l'icône soleil/nuage. (Un redémarrage de FS est nécessaire pour confirmer le changement.)

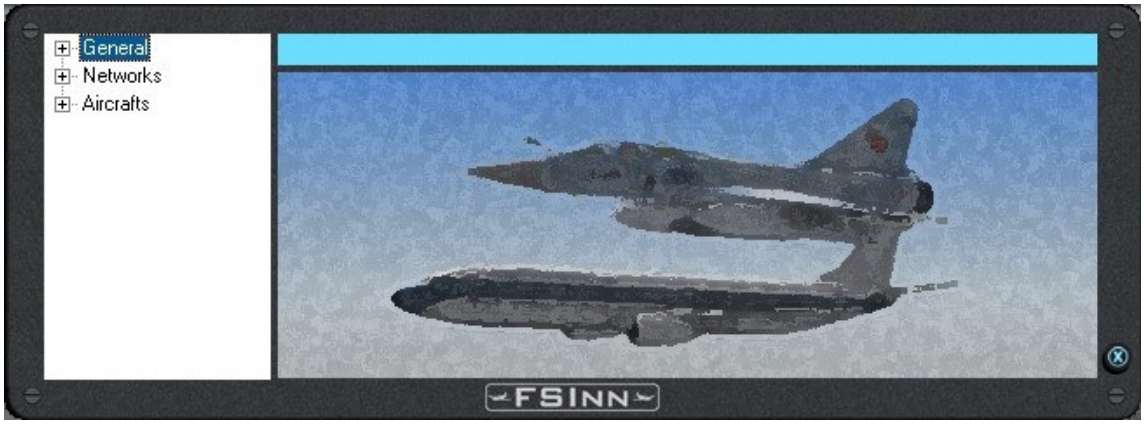
Vous êtes maintenant connecté, prêt pour un vol en réseau.

Note 1 : Pour se déconnecter d'un réseau, il suffit de cliquer sur la case verte de ce réseau.
Note 2 : Pour se déconnecter d'une session multi joueurs, cliquez sur FSInn, il repassera orange, et la session sera fermée.

3. CONFIGURATION : fenêtre 'Inn Settings'

3.1 Réglages généraux.

Les réglages sont configurés une fois pour toutes lors de la première utilisation de FSInn. Ils seront sauvegardés pour les utilisations suivantes.



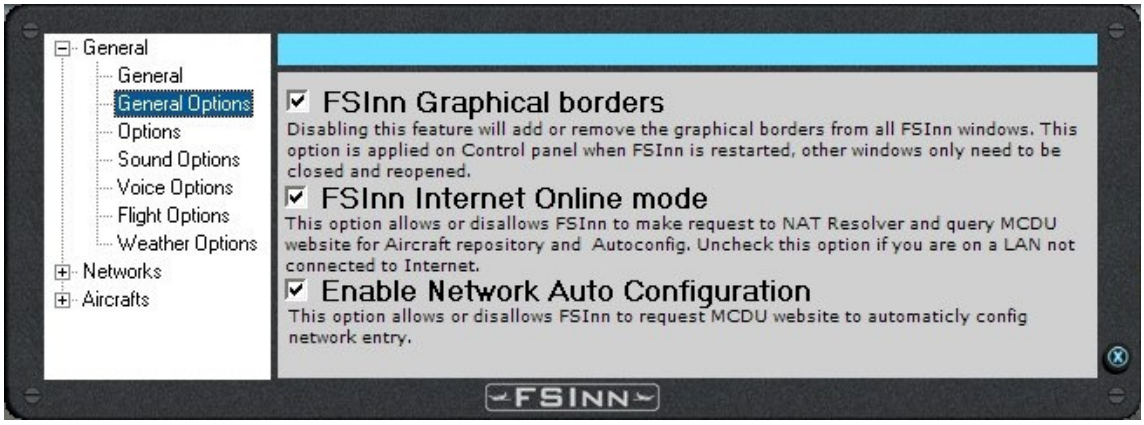
Cette fenêtre s'ouvre directement à partir du menu 'Copilot' de FS, ou à partir du panneau de commande FSInn, bouton 'Set' en bas, à droite.

3.1.1 L'onglet 'Général'.

Callsign : entrez ici votre indicatif.
Vous pouvez choisir de vous connecter au réseau comme Observateur (Observer), ou même de manière invisible (Stealth).
User Infos : indiquez, dans l'ordre, votre prénom, votre nom, puis le code OACI de votre base virtuelle (ex. LFPG pour Paris Charles-de-Gaulle).
SELCAL : laisser FR et FS. Cliquez sur 'Test' pour entendre le signal sonore. Cet outil permet aux contrôleurs de transmettre des données ou des instructions en HF

(Radio Haute Fréquence) pendant les vols non couverts par la radio VHF (Atlantique, désert africain, vols polaires ou océaniques…)
Multiplayer Range : permet d'ajuster la portée de gestion (en NM) de votre session multi joueurs, dans laquelle sont gérés les autres avions (dans FSNav, les différents TCAS…)
Multiplayer Max Plane : permet de fixer le nombre d'avions maximum qui seront affichés autour de vous. FS2002 est stable jusqu'à 15 avions, FS2004 jusqu'à 30. Au-delà, on peut constater des instabilités.
Filter non moving aircraft to display more moving aircraft: lorsque cette option est cochée, les avions immobiles au sol depuis 5 minutes et dans un rayon de 1 NM, ou depuis 2 minutes s'ils sont plus éloignés, ne sont plus affichés (mais eux vous voient toujours).

3.1.2 L'onglet 'Options Générales'.


General
General
General Options
Options
Sound Options
Voice Options
Flight Options
Weather Options
Networks
Aircrafts
FSInn Graphical borders
Disabling this feature will add or remove the graphical borders from all FSInn windows. This option is applied on Control panel when FSInn is restarted, other windows only need to be closed and reopened.
FSInn Internet Online mode
This option allows or disallows FSInn to make request to NAT Resolver and query MCDU website for Aircraft repository and Autoconfig. Uncheck this option if you are on a LAN not connected to Internet.
Enable Network Auto Configuration
This option allows or disallows FSInn to request MCDU website to automaticly config network entry.
FSINN

FSInn Graphical borders : très utile pour les utilisateurs d'écran basse résolution, supprime les bordures graphiques des fenêtres de FSInn, permet de gagner en espace.

FSInn Internet Online mode : pour l'utilisation de FSInn en réseau local ou serveur privé, sans connexion à Internet. Décochez cette option si vous êtes en réseau local, non connecté à Internet.

Enable Network Auto Configuration : configuration automatique du réseau par requête sur le site de MCDU.

3.1.3 L'onglet 'Options'.

General
General
General Options
Options
Sound Options
Voice Options
Flight Options
Weather Options
Networks
Aircrafts
Allow FSInn to autoconnect to FS2004
Allow FSInn to disconnect from FS
SELCAL Enabled
Dynamic Lights Enabled
Persistent COM text: keep COMM chat messages displayed after frequency change
Text Chat Messages to Multiplayer
COMM Message to Multiplayer only if I am designated
Send DEST METAR Updates to Multiplayer
ATIS to Multiplayer on ATC Freq Tuning
Resolv to exact model priority
Only use lowres Models
Use VIP Models in resolving
Don't send exact model description
Resolve airline ICAO priority to aircraft ICAO
ATIS PreFetch
ATIS Fetch after setting ATC Freq
Inn ATC : Click Freq to Tune
Inn Chat : Scanner display to UNICOM
Display a warning on Aircraft ZZZZ
FSINN

Allow FSInn to autoconnect to FS2004 : cette option permet à FSInn de se lancer en même temps que FS2004 aux prochains démarrages (Seulement avec FS2004. Démarrer manuellement la session avec FS2002).
Allow FSInn to disconnect from FS : permet à FSInn de se déconnecter de FS directement en cliquant dans le panneau de commande de FSInn
SELCAL Enabled : permet d'activer le SELCAL (signal sonore).
Dynamic Lights Enabled : permet de voir les feux des autres avions tels qu'ils sont activés (feux de navigation, anti-collision...).
Persistent COM text, keep COMM chat messages displayed after frequency change : le texte contenu dans la fenêtre COM est conservé, même après un changement de fréquence.
Text Chat Messages to Multiplayer : permet aux messages texte d'être affichés dans le bandeau déroulant supérieur de FS.
COMM Messages to Multiplayer only if I am designated : les messages texte ne seront affichés dans le bandeau supérieur de FS que s'ils vous sont destines (avec votre indicatif). Cela évite que tous les messages s'affichent.
Send DEST METAR Updates to Multiplayer : le METAR de votre aéroport de destination s'affichera toutes les 5 minutes dans le bandeau déroulant de FS.
ATIS to Multiplayer on ATC Freq Tuning : l'ATIS de la fréquence sélectionnée sera affiché dans le bandeau déroulant supérieur de FS.

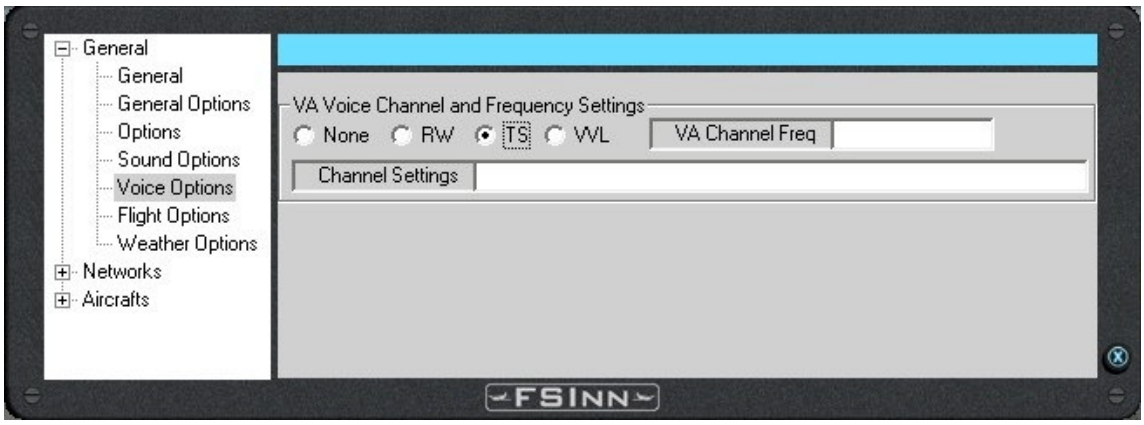
Resolv to exact model prioritary : si l'option est cochée, les avions exacts seront chargés parmi ceux installés sur votre ordinateur (réservé aux configurations puissantes). Si l'option est décochée, FSInn chargera l'avion correspondant, mais avec une résolution de texture plus basse.
Only use lowres Models : pour améliorer les performances des ordinateurs peu puissants, cette option permet de n'utiliser que des avions ayant une texture basse résolution (par exemple ProjectAI, myTraffic, Flight One AI…)
Use VIP Models in resolving : permet d'activer l'intégration des avions AI de la base avions VIP.
Don't send exact model description : la description exacte de votre avion ne sera pas vue des autres pilotes.
Resolve airline ICAO prioritary to aircraft ICAO : en multi joueurs, si l'avion que vous croisez n'est pas connu dans votre fichier avions, FSInn recherchera

prioritairement la correspondance du code OACI de la compagnie, avant celle du code OACI de l'avion.
ATIS PreFetch : permet de recevoir tous les ATIS à votre portée.
ATIS Fetch after setting ATC Freq : permet de recevoir l'ATIS correspondent à la fréquence ATC que vous avez présélectionnée.
InnATC : Click Freq to Tune : lorsque cette option est cochée, si vous cliquez sur une fréquence ATC dans la fenêtre InnATC, elle est automatiquement appliquée à votre COMM active (non disponible sur le réseau VATSIM).
InnChat : Scanner display to UNICOM : lorsque cette option est cochée, tous les messages texte sont affichés dans la fenêtre UNICOM. Sinon, seuls les messages UNICOM y seront affichés.
Display a warning on Aircraft ZZZZ : quand vous croisez un avion non reconnu dans la base, un message d'avertissement est affiché (voir 5.9, fenêtre automatique des avions ZZZZ).

3.1.4 L'onglet 'Options Sonores'.

Normal Chat Message Signal enabled : active un signal sonore indiquant la réception d'un message texte.
Guard Message Double Signal : active un double signal sonore indiquant la réception d'un message texte sur la fréquence 'Guard' (121.50 constamment surveillée).
COMM Message Signal : active un signal sonore indiquant la réception d'un message texte sur la fréquence COM1 ou COM2.
UNICOM Message Signal : active un signal sonore indiquant la réception d'un message texte sur la fréquence UNICOM.
Scanner Message Signal : active un signal sonore indiquant la réception d'un message texte sur la fréquence Scanner.
Private Message Double Signal : active un double signal sonore lors de la réception d'un message texte privé.
ATC in Range Warning Signal Enabled : active un signal sonore lors de votre entrée dans un espace contrôlé par un ATC.
Network Disconnection Warning Sound : un signal sonore vous avertira en cas de déconnexion du réseau.

3.1.5 L'onglet 'Options Vocales'.

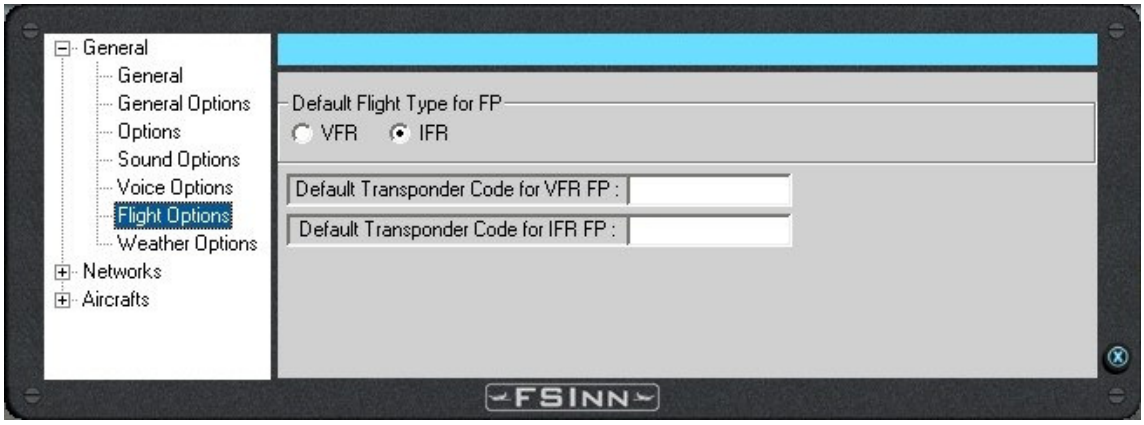


La majorité des options vocales ne sont plus accessibles dans les options de FSInn. Vous pouvez maintenant les configurer à partir du panneau de commande FSFDT.

VA Voice Channel and Frequency Settings : vous permet de choisir quel logiciel client vocal vous utiliserez pour contacter votre Compagnie Virtuelle, et la fréquence correspondante.

Remarque : le logiciel AVC n'est plus obligatoire pour voler sur le réseau VATSIM. Le client vocal nécessaire pour le vol sur VATSIM est maintenant intégré à FSInn.

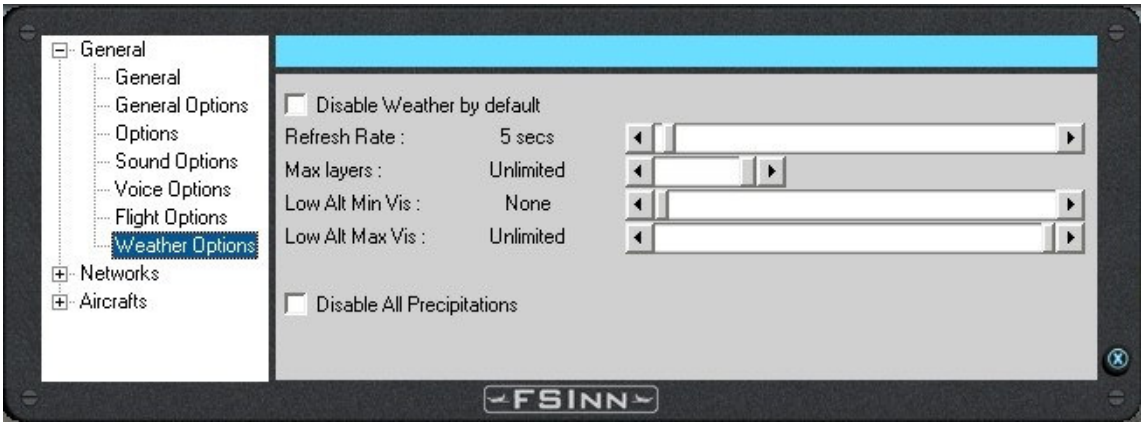
3.1.6 L'onglet 'Options du vol'.



Cette fenêtre vous permet de choisir quel type de vol sera inséré par défaut dans votre plan de vol (IFR ou VFR). Vous pouvez aussi entrer un code transpondeur par défaut pour les vols IFR et VFR. Ces sélections seront appliquées lors de l'envoi du plan de vol à la Tour de Contrôle. Le code XPDR par défaut est toujours celui de FS (1200).

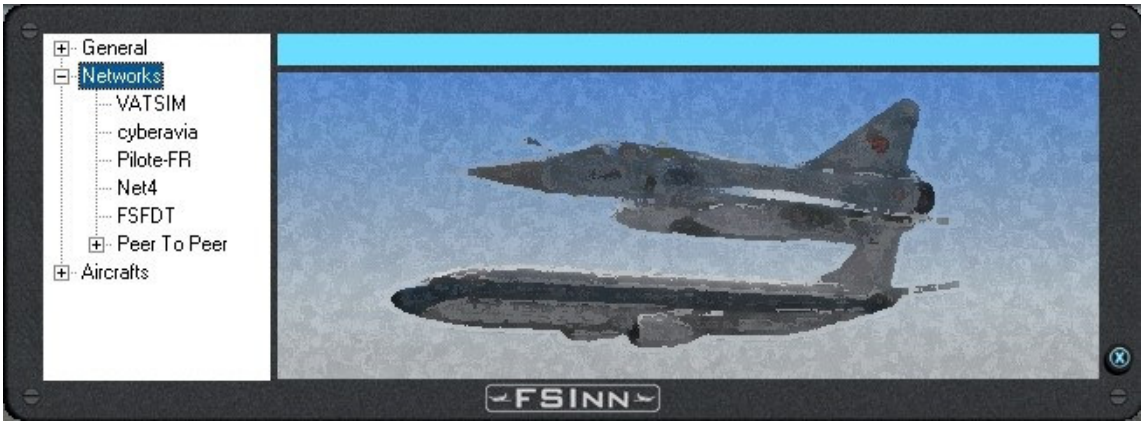
3.1.7 L'onglet 'Options Météo'.

Sont ici regroupées les nouvelles options pour le moteur météo de FSInn.



Disable Weather by default : empêche FS de charger automatiquement la météo à la connexion au réseau. (Voir § 2.4)
Refresh Rate : permet le réglage du taux de rafraîchissement de l'affichage de la météo.
Max layers : permet le réglage du nombre maximal de couches nuageuses affichées dans FS.
Low Alt Min Vis : permet d'ajuster la visibilité minimale aux basses altitudes.
Low Alt Max Vis : permet d'ajuster la visibilité maximale aux basses altitudes.
Disable All Precipitations : empêche toutes précipitations dans FS.

3.2 PARAMETRAGE RESEAUX.

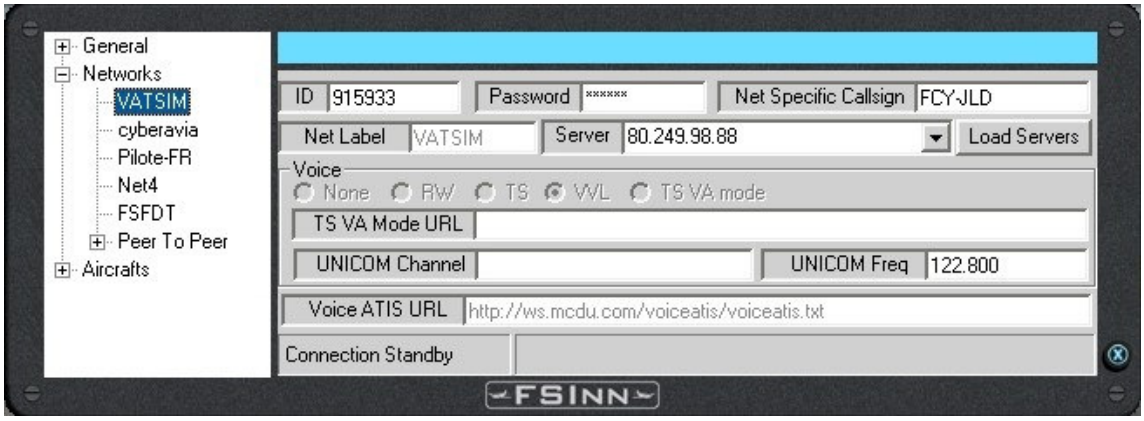


Dans cette fenêtre, vous pouvez paramétrer les différents réseaux (jusqu'à 5 réseaux) sur lesquels vous désirez voler.
Certaines des données peuvent être déjà enregistrées, suivant vos choix au cours de l'installation, comme l'identifiant et le mot de passe pour le réseau VATSIM (voir § 1.3).

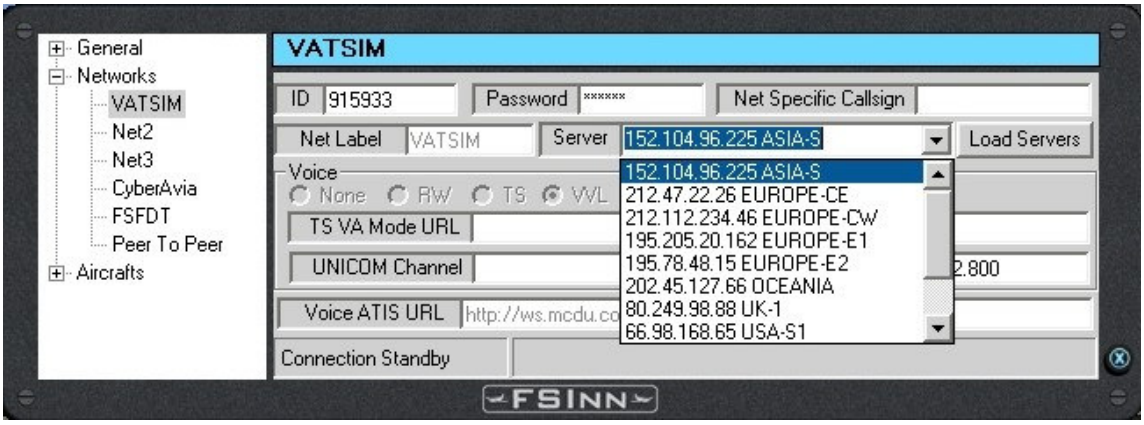
Nota : à la conception, le réseau Net1 est réservé à VATSIM et le Net5 au réseau FSFDT. Les réseaux Net2, Net3 et Net4 sont donc disponibles pour tous les autres réseaux.

3.2.1 Les onglets 'Réseaux'.

Pour l'exemple, nous allons paramétrer le réseau VATSIM. Le principe de base est le même pour tous les réseaux, avec les paramètres bien sûr correspondants.



Entrez votre identifiant VATSIM et votre mot de passe dans les champs '**ID**' et '**Password**'.
Net Specific Callsign : vous pouvez entrer ici un indicatif spécifique à ce réseau.
Net Label : le 'nom' du réseau est affiché ici.
Server : dès le lancement de FSInn, un serveur est paramétré pour la connexion.
Il est bien entendu possible d'en changer.
Pour ce faire, cliquez sur le bouton 'Load Servers' (voir ci-dessous), **et patientez quelques secondes**.
Déroulez la liste des serveurs trouvés, et choisissez le plus proche de votre localisation.

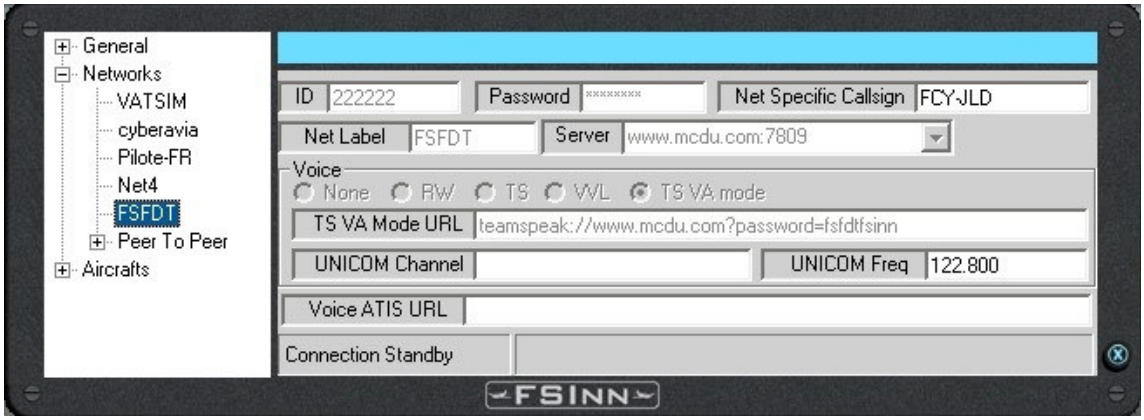


Voice : pour le réseau VATSIM, VVL est coché automatiquement (intégré à FSInn). Pour les autres réseaux, vous pouvez choisir TeamSpeak, RogerWilco, ou Aucun (none).
Voice ATIS URL : vous pouvez entrer ici l'URL du serveur vocal ATIS, si utilisé et paramétré par l'exploitant du réseau.

Votre connexion au réseau VATSIM est maintenant paramétrée.

Autres réseaux :

TS VA Mode URL : vous permet de configurer le serveur vocal sur TeamSpeak, pour votre Compagnie Virtuelle.



Respectez la syntaxe suivante :

teamspeak://IP_ou_NOM:PORTsiutilisé/?nickname=Identifiant?loginname=NomUtilisateur?password=MotdePasse?Channel=NomCanal

L'identifiant et le nom du canal sont remplis automatiquement par FSInn.
Vous pouvez également entrer cet URL :
teamspeak://IP_ou_NOM:PORTsiutilisé/?loginname=NomUtilisateur?password=MotdePasse

Si votre serveur est ouvert, et que vous vous connectez anonymement :

teamspeak://IP_or_NOM:PORTsiutilisé

Si vous vous connectez anonymement, mais qu'un mot de passe est demandé:

teamspeak://IP_or_NOM:PORTsiutilisé?password=Mot de Passe

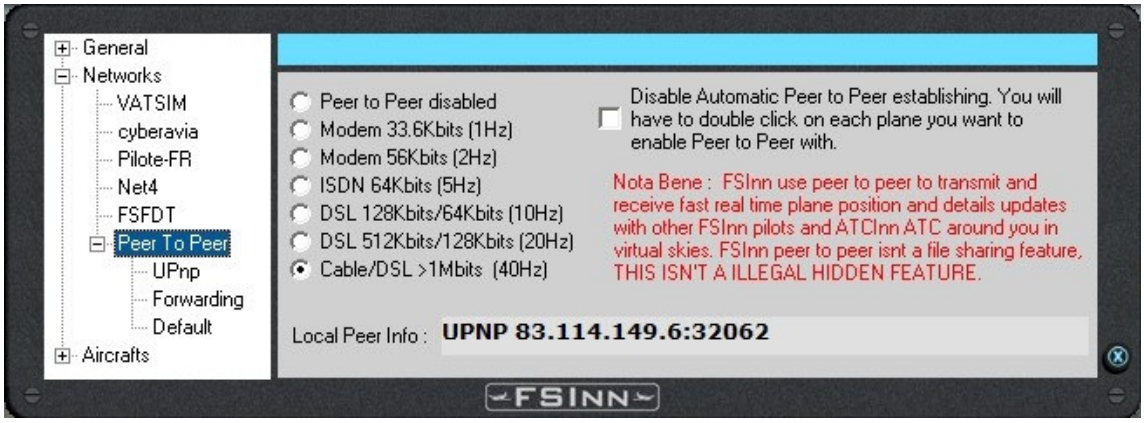
Si vous vous connectez avec les options de votre propre compte :

teamspeak://IP_or_NOM:PORTsiutilisé/?loginname=NomUtilisateur?password=MotdePasse

3.2.2 L'onglet 'Peer-to-Peer'.

Dans cette fenêtre, vous pouvez paramétrer le taux de transfert du 'peer-to-peer', vous permettant d'obtenir une fluidité optimisée dans l'affichage des avions environnants.
Les paramètres suivants sont recommandés pour obtenir un bon compromis entre le nombre d'images par seconde et la fluidité.

- Connexion de type modem RTC 56k : choisissez 'Modem 56kbits (2Hz)
- Connexion de type ADSL : choisissez 'DSL 128k (10Hz)
- Ne choisissez '40Hz' que si vous volez en formation (un taux de rafraîchissement élevé ne peut être utilisé que si vous disposez d'un ordinateur très puissant)


General
Networks
VATSIM
cyberavia
Pilote-FR
Net4
FSFDT
Peer To Peer
UPnp
Forwarding
Default
Aircrafts
Peer to Peer disabled
Modem 33.6Kbits (1Hz)
Modem 56Kbits (2Hz)
ISDN 64Kbits (5Hz)
DSL 128Kbits/64Kbits (10Hz)
DSL 512Kbits/128Kbits (20Hz)
Cable/DSL >1Mbits (40Hz)
Disable Automatic Peer to Peer establishing. You will have to double click on each plane you want to enable Peer to Peer with.
Nota Bene : FSInn use peer to peer to transmit and receive fast real time plane position and details updates with other FSInn pilots and ATCInn ATC around you in virtual skies. FSInn peer to peer isnt a file sharing feature, THIS ISN'T A ILLEGAL HIDDEN FEATURE.
Local Peer Info : UPNP 83.114.149.6:32062
FSINN

Peer to Peer disabled : désactive simplement le P2P.

Disable Automatic Peer to Peer establishing : vous devrez double cliquer sur chaque avion avec lequel vous voulez établir le P2P.

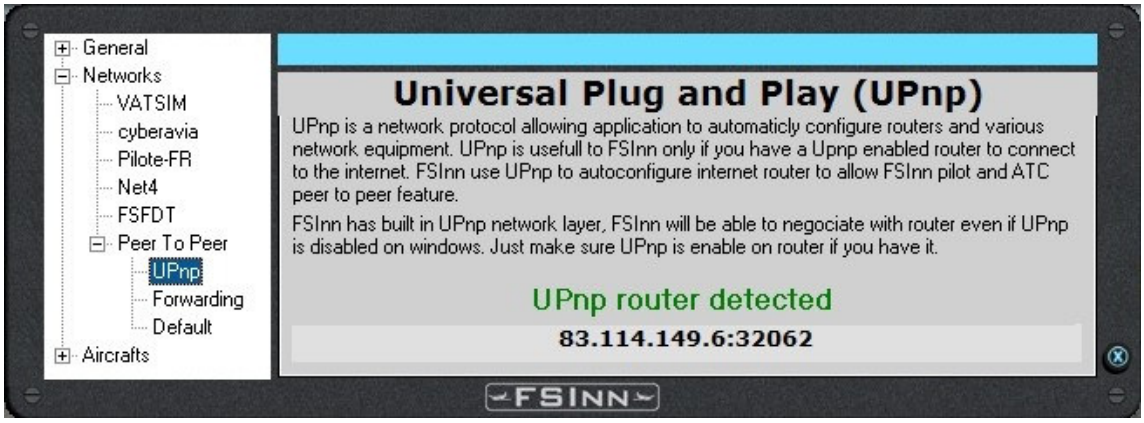
Nota : FSInn utilise le P2P pour transmettre et recevoir, rapidement et en temps réel, les positions et détails des avions environnants utilisant FSInn (ainsi que pour l'ATC avec ATCInn). Le P2P de FSInn ne sert pas à l'échange de fichiers, il n'est pas à vocation illégale cachée !!!

Server Peer Info : vous indique votre mode de connexion, votre adresse IP, et le port utilisé.

Les différents modes de connexion, d'adresse IP et de résolution de port peuvent être les suivants :

- UPNP (IP Address):10239 – Routeur UPnP
- INTF (IP Address):10239 – Interface Directe IP
- FSD (IP Address):10239 – Adresse IP publique, fournie par le réseau FSD
- RSLV (IP Address):10239 – Adresse IP publique, fournie par requête HTTP
- FIX (IP Address):10239 – Adresse IP spécifique ou nom de l'hébergement par DNS Dynamique (entré dans InnSettings).

3.2.2.1 L'onglet 'UPnp'.

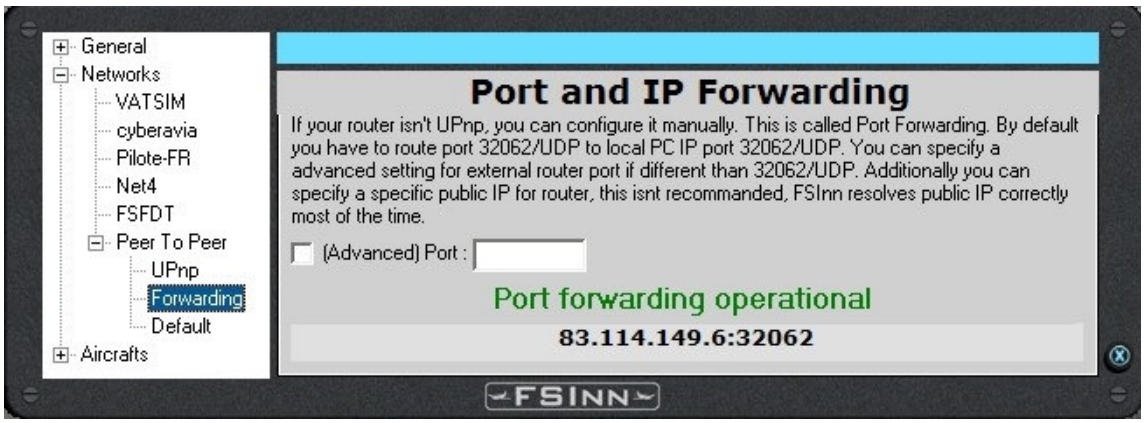

General
Networks
VATSIM
cyberavia
Pilote-FR
Net4
FSFDT
Peer To Peer
UPnp
Forwarding
Default
Aircrafts
Universal Plug and Play (UPnp)
UPnp is a network protocol allowing application to automaticly configure routers and various network equipment. UPnp is usefull to FSInn only if you have a Upnp enabled router to connect to the internet. FSInn use UPnp to autoconfigure internet router to allow FSInn pilot and ATC peer to peer feature.
FSInn has built in UPnp network layer, FSInn will be able to negociate with router even if UPnp is disabled on windows. Just make sure UPnp is enable on router if you have it.
UPnp router detected
83.114.149.6:32062
FSINN

FSInn utilise l'UPnp pour configurer votre routeur internet, et permettre ainsi aux pilotes et contrôleurs d'utiliser le P2P.

UPnp router detected : indique que FSInn a configuré votre routeur correctement.

En cas de problème, vérifiez que votre routeur autorise l'UPnp.

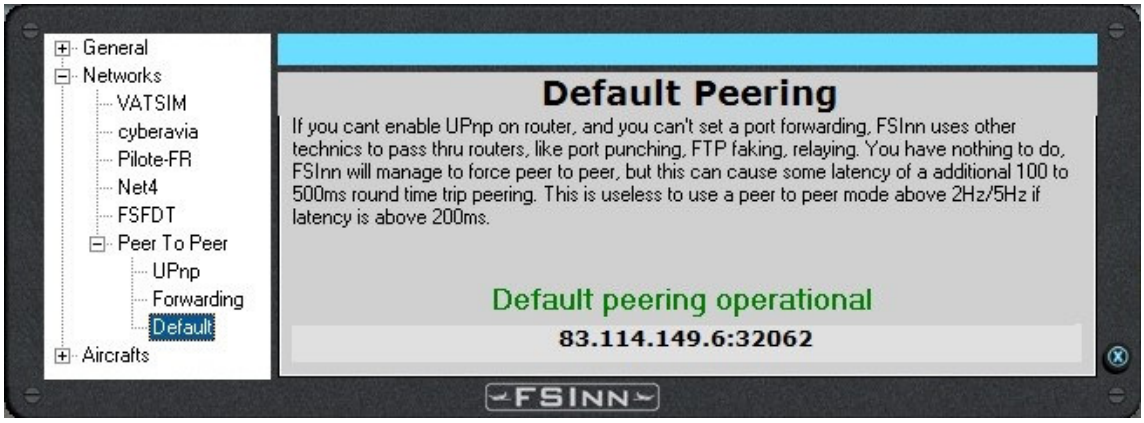
3.2.2.2 L'onglet 'Forwarding'.


General
Networks
VATSIM
cyberavia
Pilote-FR
Net4
FSFDT
Peer To Peer
UPnp
Forwarding
Default
Aircrafts
Port and IP Forwarding
If your router isn't UPnp, you can configure it manually. This is called Port Forwarding. By default you have to route port 32062/UDP to local PC IP port 32062/UDP. You can specify a advanced setting for external router port if different than 32062/UDP. Additionally you can specify a specific public IP for router, this isnt recommanded, FSInn resolves public IP correctly most of the time.
(Advanced) Port :
Port forwarding operational
83.114.149.6:32062
FSINN

Si votre routeur ne supporte pas l'UPnp, vous pouvez le configurer manuellement.
Par défaut, vous devrez ouvrir le port 32062 / UDP, mais vous pouvez en spécifier un différent.
De plus, vous pouvez spécifier une adresse IP publique spécifique pour votre routeur, mais ce n'est pas recommandé.

Port forwarding operational : signifie que le port utilisé est ouvert et opérationnel.

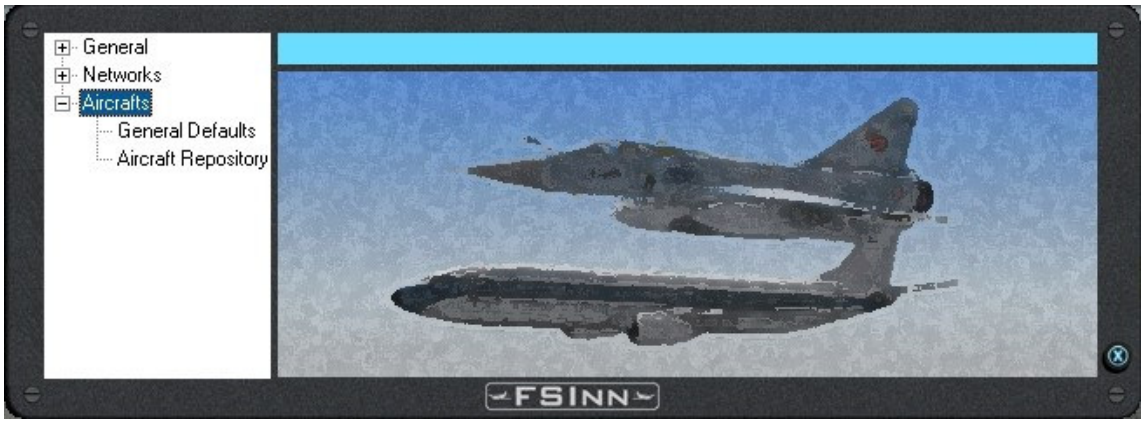
3.2.2.3 L'onglet 'Default'.


General
Networks
VATSIM
cyberavia
Pilote-FR
Net4
FSFDT
Peer To Peer
UPnp
Forwarding
Default
Aircrafts
Default Peering
If you cant enable UPnp on router, and you can't set a port forwarding, FSInn uses other technics to pass thru routers, like port punching, FTP faking, relaying. You have nothing to do, FSInn will manage to force peer to peer, but this can cause some latency of a additional 100 to 500ms round time trip peering. This is useless to use a peer to peer mode above 2Hz/5Hz if latency is above 200ms.
Default peering operational
83.114.149.6:32062
FSINN

Si vous ne pouvez pas autoriser l'UPnp sur votre routeur, ni ouvrir le port nécessaire, FSInn va utiliser d'autres techniques pour 'traverser' votre routeur.
Vous n'avez rien de particulier à faire, FSInn forcera de lui-même le P2P.

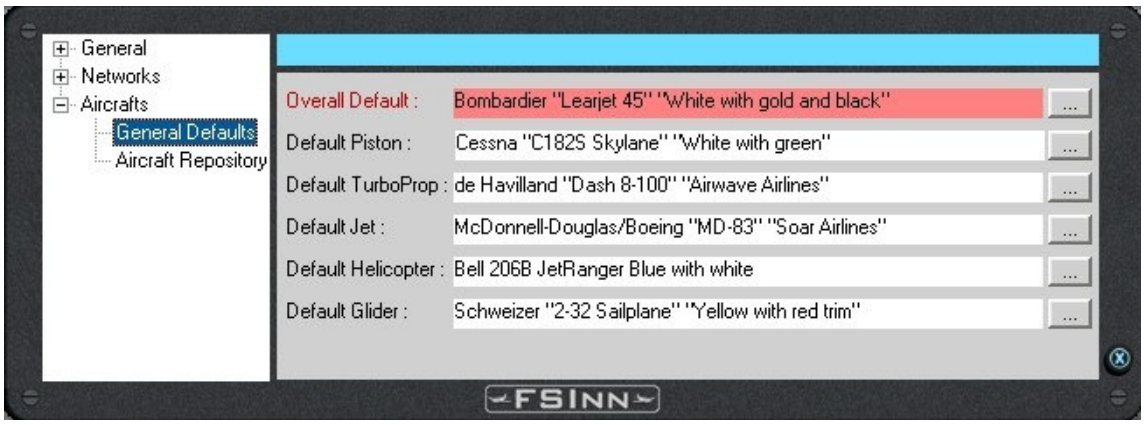
Default peering operational : signifie que le P2P par défaut est opérationnel.

3.3 Le menu 'Avions'.



Dans cette fenêtre, vous pouvez paramétrer toutes les options qui concernent l'affichage des avions, le traitement de la base avions...

3.3.1 L'onglet 'Général, par défaut'.



Cette fenêtre vous permet de sélectionner les avions, parmi ceux installés sur votre PC, qui seront affichés lorsque vous croiserez des avions non connus de la base de données de FSInn.
Les sélections ci-dessus sont juste des exemples, choisissez les avions que vous désirez !!!

3.3.2 L'onglet 'Traitement de la Base Avions'.

Ceci est le lien vers la base de données centralisée des avions pour la gestion des codes OACI (+ de 30000 avions mis à jour quotidiennement).

Synchronise aircraft data with Aircraft Repository at each FS startup: lors du démarrage de FSInn, cette option permet la comparaison entre les avions installés sur votre PC avec ceux de la base avions de FSInn, afin de leur attribuer un code OACI correct. Cela est particulièrement important pour la gestion des plans de vol, et le mode Peer-to-Peer.
Si vous n'installez plus d'avion dans FS, vous pouvez décocher cette option. Vous synchroniserez votre base avions plus tard en cas de nouvelle installation.

Modify Aircraft Repository URL: vous permet de changer l'adresse du serveur de gestion des bases avions (il est recommandé de laisser l'adresse par défaut).
Si toutefois vous changez l'adresse, vous pouvez tester l'URL en cliquant sur le bouton '**Test Aircraft Repository URL'.**
Reset Aircraft Database Now ! permet de reconstruire la base de données avions.

Rescan new Aircraft ! permet, après avoir installé un avion, de recharger manuellement la base avions et les codes OACI, mais sans avoir à quitter FS.

Resync Aircraft Repository Now ! permet la comparaison entre la base avions et les avions installés dans votre FS. Lorsqu'un avion est inconnu, la base est mise à jour, et un membre de FSFDT lui attribue un code OACI. Le message 'Unidentified ICAO aircraft = ZZZZ' sera remplacé par le code OACI correspondant.

Aircraft Repository Supervisor Password: permet au superviseur de gérer la base avions.

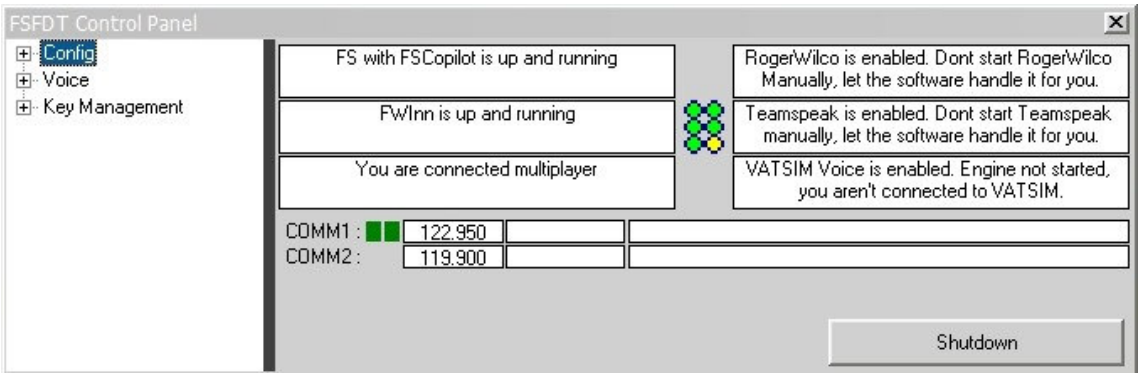
4. LE PANNEAU DE COMMANDE FSFDT

Le panneau de commande FSFDT vous permet d'avoir une vue d'ensemble sur l'état de vos connexions, de paramétrer vos logiciels vocaux, et de présélectionner vos touches de clavier et boutons de manettes.

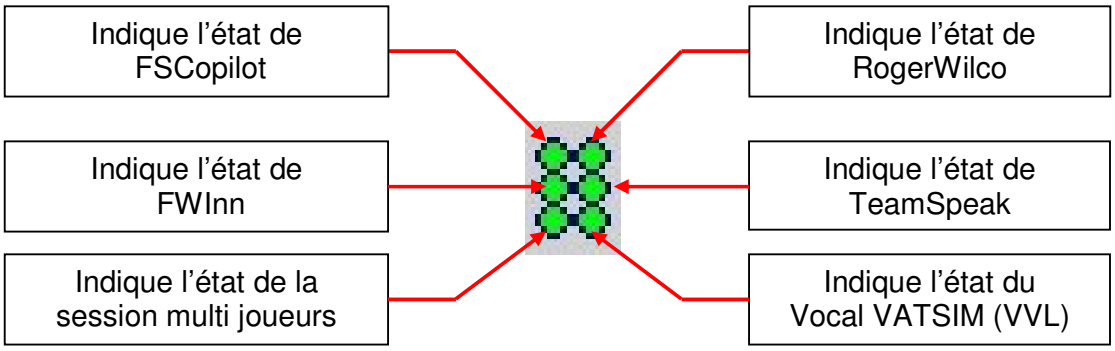
Le panneau de commande s'ouvre en cliquant sur l'icône dans la barre d'outils de Windows (coin inférieur droit, près de l'horloge).

Les 6 petites leds (vertes, jaunes ou rouges) montrent l'état de vos connexions.
Elles sont une recopie de l'indicateur central du panneau de commande.

4.1 Le menu 'Configuration'.


FSFDT Control Panel
Config
Voice
Key Management
FS with FSCopilot is up and running
FWInn is up and running
You are connected multiplayer
RogerWilco is enabled. Dont start RogerWilco Manually, let the software handle it for you.
Teamspeak is enabled. Dont start Teamspeak manually, let the software handle it for you.
VATSIM Voice is enabled. Engine not started, you aren't connected to VATSIM.
COMM1 : 122.950
COMM2 : 119.900
Shutdown

Les 6 champs de texte indiquent plus précisément la situation de vos logiciels.


Indique l'état de FSCopilot
Indique l'état de FWInn
Indique l'état de la session multi joueurs
Indique l'état de RogerWilco
Indique l'état de TeamSpeak
Indique l'état du Vocal VATSIM (VVL)

- Signifie que le logiciel n'est pas lancé, et donc non connecté.
- Le logiciel est lancé, mais non connecté.
- Le logiciel est lancé et connecté.

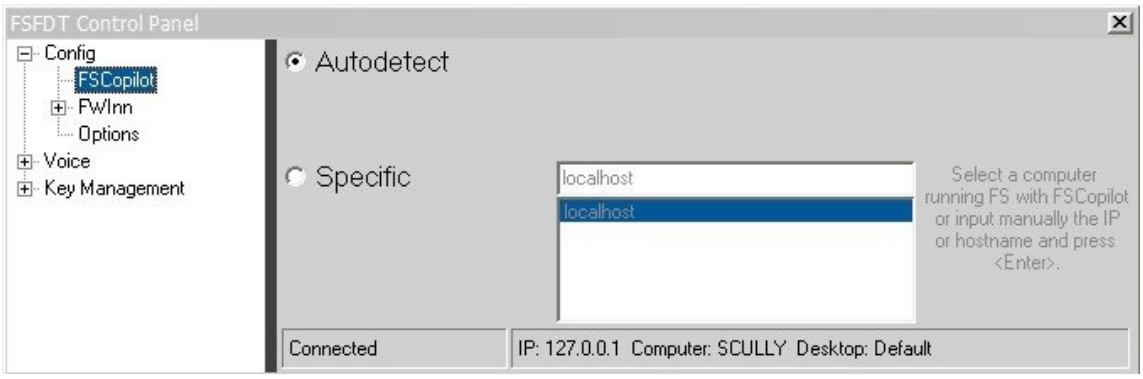
Note: FSInn démarre et contrôle les logiciels vocaux comme nécessaire; **ne les lancez pas manuellement !!!** (voir chapitre 4.2 ci-dessous).

VHF COMM1 et COMM2.

Le premier carré vert indique sur quelle VHF COMM vous émettez.
Le second carré vert indique sur quelle VHF COMM vous recevez.

Dans l'exemple ci-dessus, vous transmettez sur la COMM1, et les 2 VHF sont sélectionnées pour la réception.

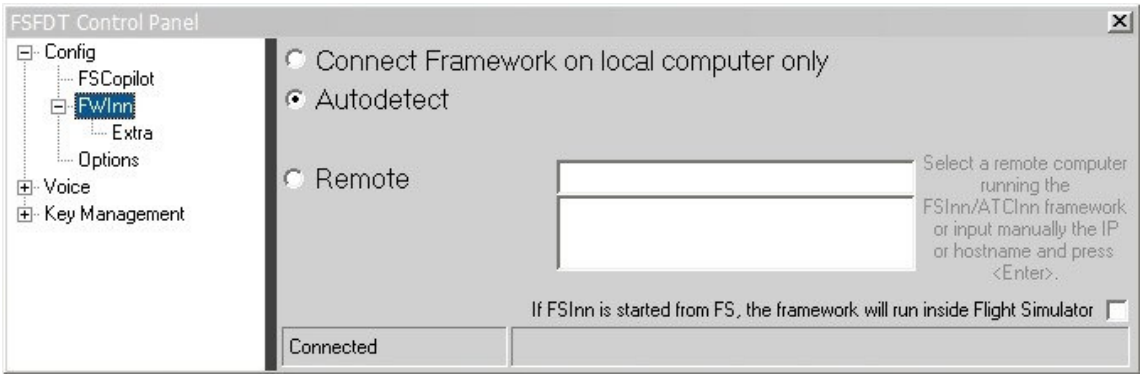
4.1.1 L'onglet 'FSCopilot'.



Autodetect : FSInn détectera automatiquement Flight Simulator où FSCopilot fonctionne.
Specific : vous pouvez configurer manuellement votre système, en sélectionnant l'ordinateur sur lequel tourne FS avec FSCopilot, ou en entrant l'adresse IP ou le nom de l'hôte.

Confirmez votre sélection en appuyant sur <Entrée>.

4.1.2 L'onglet 'FWInn'.



FWInn est le 'kernel' pour FSInn (et plus tard pour ATCInn). C'est une partie essentielle pour le système, permettant à tous les logiciels et composants matériels de travailler ensemble. Il est connecté au multi joueurs de FS, ainsi qu'au réseau FSD.

Connect Framework on local computer only : tous les composants fonctionneront à partir de l'ordinateur local uniquement.

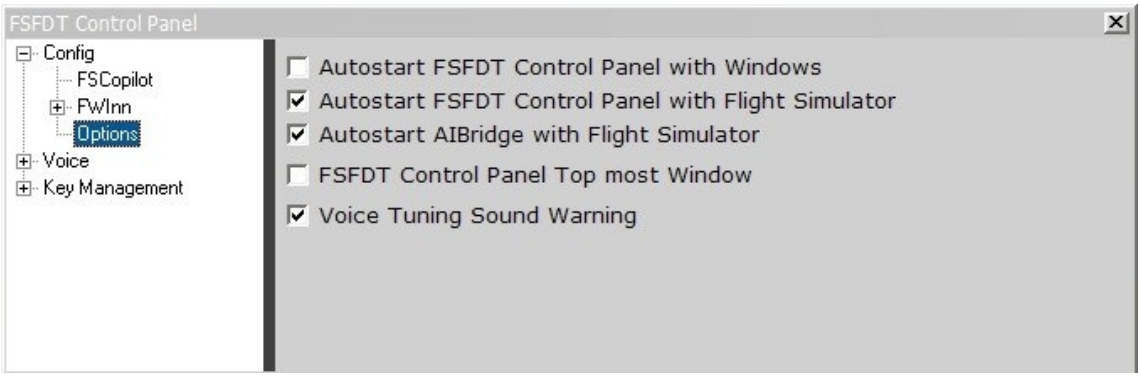
Autodetect : FWInn localisera automatiquement les composants nécessaires au fonctionnement correct de l'ensemble.

Remote : permet de sélectionner manuellement l'ordinateur sur lequel l'ensemble logiciel FSInn fonctionne. Vous pouvez entrer l'adresse IP ou le nom de l'ordinateur hôte.

Confirmez votre sélection par la touche <Entrée>.

Une option '**Extra**' a été ajoutée pour rendre la session multi joueur visible aux autres pilotes par delà les routeurs. A n'activer qu'en cas de problème, car il y a un risque de perte de performances de la session multi joueur de FSInn.

4.1.3 L'onglet 'Options'.



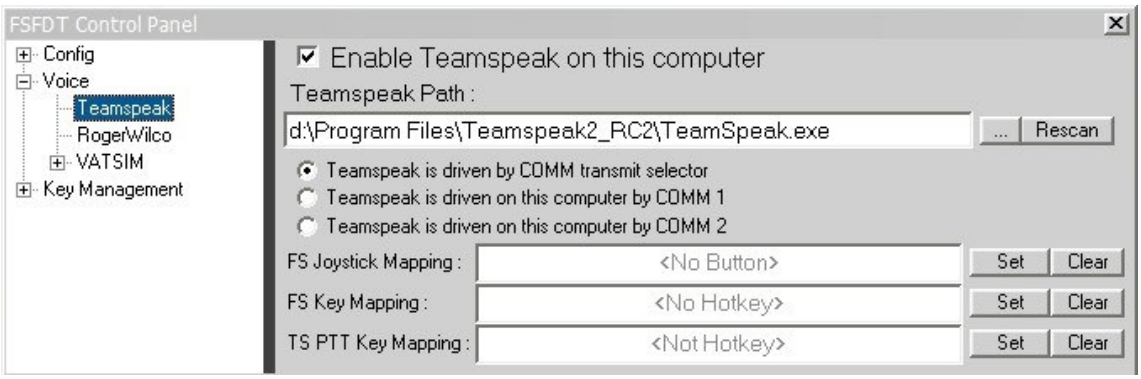
Dans l'ordre, les 5 options:

- Démarrage automatique du panneau de commande FSFDT avec Windows
- Démarrage automatique du panneau de commande FSFDT avec FS
- Démarrage automatique de AI Bridge avec FS
- Le panneau de commande FSFDT sera affiché 'par-dessus' les autres fenêtres
- Alerte sonore liée au réglage du vocal

4.2 Le menu 'Vocal'.

La plupart des options vocales sont paramétrables à partir de ce menu, aussi bien le vocal VATSIM VVL, que les autres logiciels vocaux.

4.2.1 TeamSpeak.



Enable TeamSpeak on this computer : pour autoriser TS sur l'ordinateur local.

Teamspeak Path: FSInn cherche automatiquement le chemin vers le logiciel.
Si vous installez Teamspeak ultérieurement, cliquez sur '**Rescan**' pour permettre à FSInn de trouver le chemin vers le programme.

Vous avez ensuite le choix entre 3 façons de commander TeamSpeak :

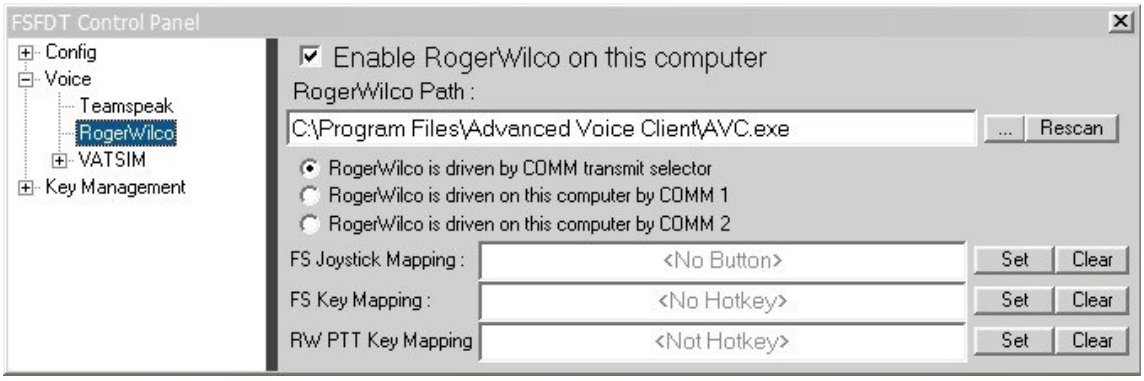
- par la commande d'émission COMM
- par la COMM1 sur cet ordinateur
- par la COMM2 sur cet ordinateur

Choisissez ensuite les 3 commandes (touche ou bouton) possibles pour la transmission :

- un bouton du joystick FS
- une touche du clavier FS
- une touche PTT (Push-To-Talk = Appuyer Pour Parler) de TS

Appuyer sur '**Set**' pour choisir une touche ou un bouton, ou sur '**Clear**' pour annuler la sélection.

4.2.2 RogerWilco.



Enable RogerWilco on this computer: pour autoriser RW sur l'ordinateur local.

RogerWilco Path: FSInn cherche automatiquement le chemin vers le logiciel.
Si vous installez RogerWilco ultérieurement, cliquez sur '**Rescan**' pour permettre à FSInn de trouver le chemin vers le programme.

Vous avez ensuite le choix entre 3 façons de commander RogerWilco :

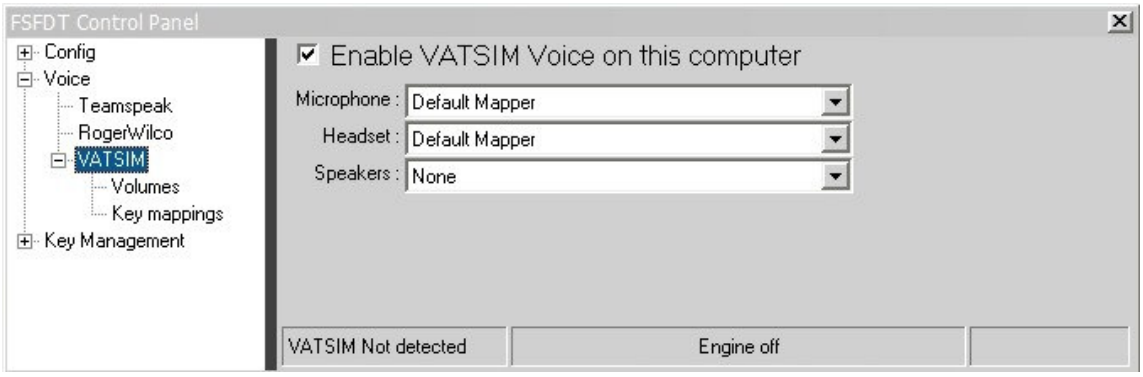
- par la commande d'émission COMM
- par la COMM1 sur cet ordinateur
- par la COMM2 sur cet ordinateur

Choisissez ensuite les 3 commandes (touche ou bouton) possibles pour la transmission :

- un bouton du joystick FS
- une touche du clavier FS
- une touche PTT (Push-To-Talk = Appuyer Pour Parler) de RW

Appuyer sur '**Set**' pour choisir une touche ou un bouton, ou sur '**Clear**' pour annuler la sélection.

4.2.3 VVL : le vocal VATSIM.



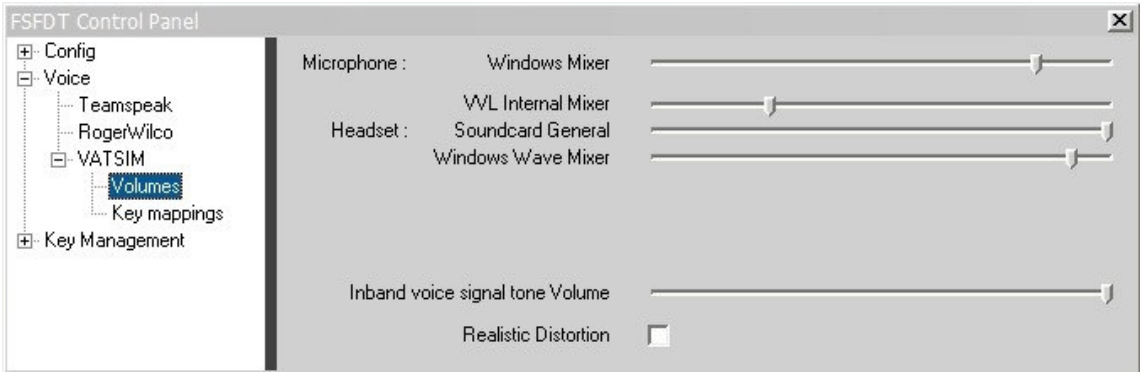
Enable VATSIM Voice on this computer : pour autoriser VVL sur l'ordinateur local.

Microphone / **Headset** / **Speakers :** permet de choisir les 'drivers' pour ces 3 équipements (Microphone, casque, haut-parleurs).
Le rectangle vert signifie que votre configuration est conforme, et fonctionne correctement.

Les 3 champs inférieurs montrent l'état de votre configuration.

Note : le logiciel vocal VATSIM (VVL) est installé pendant l'installation de FSInn.

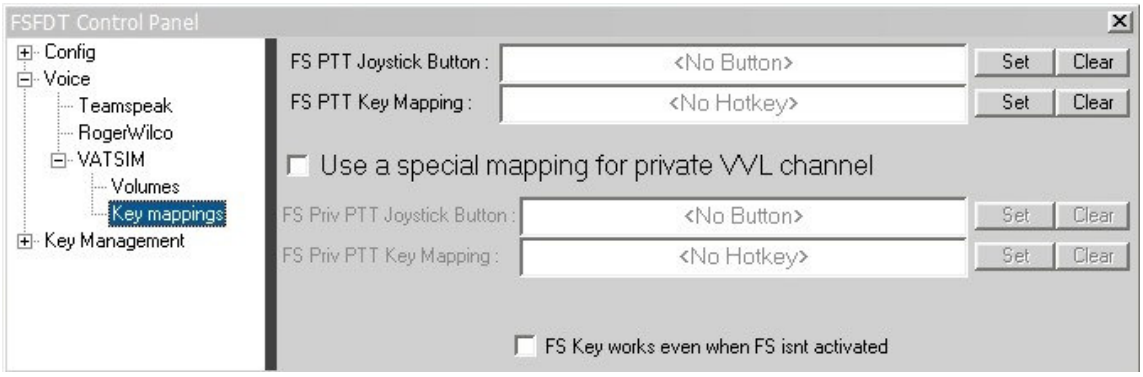
4.2.3.1 L'onglet 'Volume'.



Les différents curseurs ne sont affichés que si l'équipement correspondant est activé et opérationnel (voir 4.2.3 ci-dessus).
A vous de trouver les meilleurs réglages correspondants à votre configuration.

Realistic Distorsion : permet d'ajouter de la distorsion à la réception, pour être plus proche de la réalité.

4.2.3.2 L'onglet 'Key mapping'.

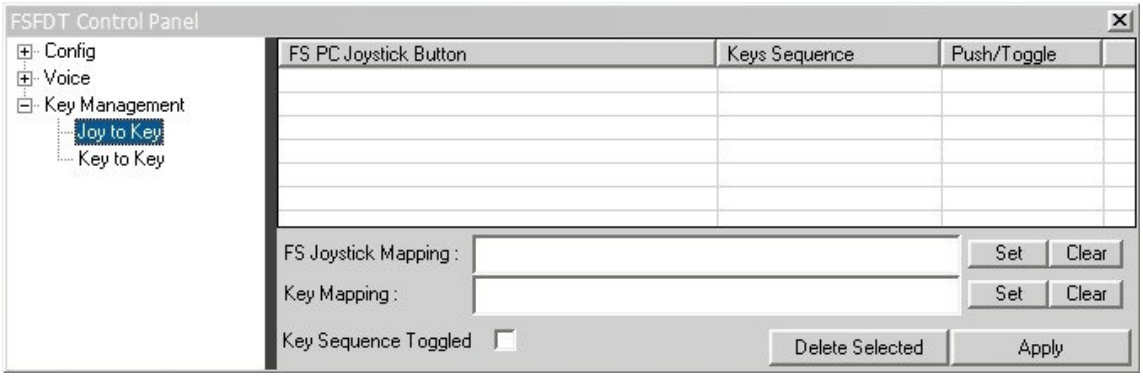


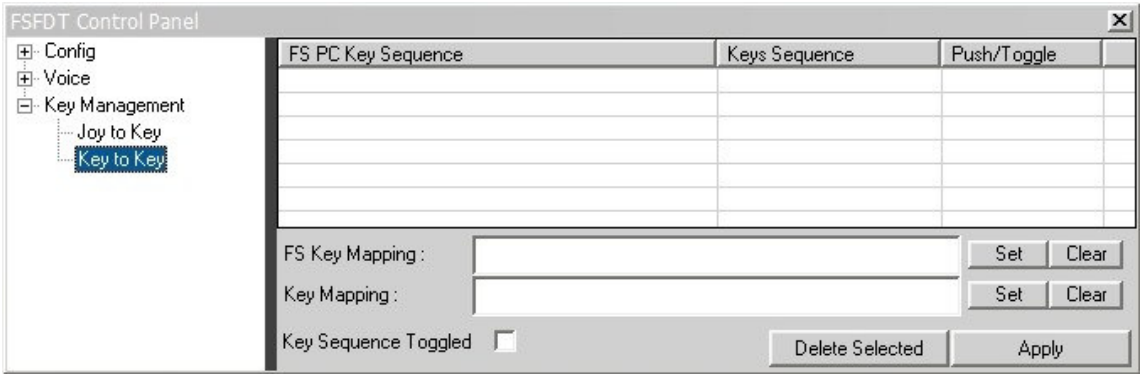
Les 2 premières options vous permettent d'activer une touche clavier ou un bouton joystick pour la transmission au cours de vos vols VATSIM.
Appuyer sur '**Set**' pour choisir une touche ou un bouton, ou sur '**Clear**' pour annuler la sélection.

Les options suivantes vous permettent, quand la case est cochée, d'activer des touches ou boutons pour la transmission sur un canal privé VVL.

4.3 Gestion des touches et boutons.

Ces 2 fenêtres permettent de paramétrer des 'raccourcis', avec une correspondance entre les boutons joystick, et les touches clavier (ou séquences de touches), et cela quelque soit l'ordinateur utilisé (local ou distant).
FSInn fera un 'état des lieux' de vos équipements, et enregistrera les configurations touches/boutons désirées.




FSFDT Control Panel
Config
Voice
Key Management
Joy to Key
Key to Key
FS PC Key Sequence
Keys Sequence
Push/Toggle
FS Key Mapping :
Set
Clear
Key Mapping :
Set
Clear
Key Sequence Toggled
Delete Selected
Apply

5. UTILISATION DE FSInn

L'interface principale du vol en réseau.

5.1 Le panneau de commande.

Le panneau de commande permet un accès rapide aux principales fonctions de FSInn.

Il peut être caché ou fermé sans perturbation de son fonctionnement. Cliquez sur la petite croix bleue ⊗ en bas à droite pour le fermer. Sur une installation distante, cette action fermera FSInn.

Il peut être ouvert par un raccourci clavier présélectionné dans FSCopilot, menu 'Settings'.

L'accès à la seconde fenêtre se fait en cliquant sur 'Advanced', retour à la première fenêtre en cliquant sur 'Basic'.

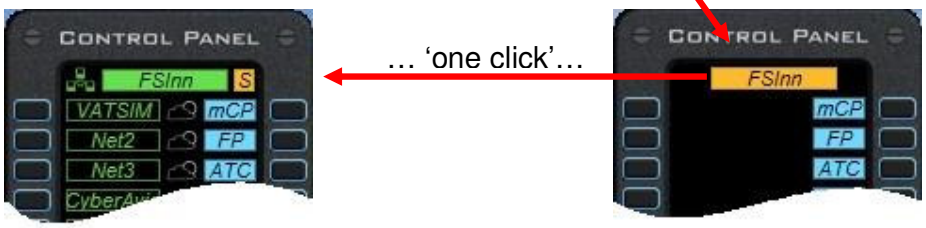
CONNEXIONS

Avec FS2004:

Au démarrage de FSInn, et après le processus de traitement des avions, il vérifie si une session multi joueurs de FS existe (sans intervention de votre part). Si ce n'est pas le cas, FSInn en crée une.

Si vous n'avez pas choisi la connexion multi joueurs automatique dans les 'Options', cliquez une fois sur le bouton 'FSInn' orange.

Si vous déconnectez manuellement la session, re-cliquez sur le bouton 'FSInn' orange, une nouvelle session sera créée.



Avec FS2002:

Dans le menu supérieur de FS, ouvrez le sous-menu 'FSCopilot'.
Ouvrez le panneau de commande 'Inn Control Panel'.
Après quelques instants, selon le nombre d'avions installés, le panneau de commande s'ouvre.
Dans le menu supérieur de FS, ouvrez le sous-menu 'Vols'.
Cliquez sur 'Multi joueurs', une fenêtre s'ouvre.
Entrez votre nom, votre indicatif, l'adresse IP '127.0.0.1'.
Choisissez le protocole 'TCP/IP'.
Cliquez sur 'Chercher'.
La session FSInn apparaît, déjà sélectionnée.
Cliquez sur 'Joindre'.

Avec FS2002 et FS2004:

Chaque bouton du panneau de commande a un code couleur.

signifie que la session multi joueurs n'est pas démarrée

signifie que la session multi joueurs est démarrée

signifie que la session multi joueurs est démarrée ET que vous êtes connecté à un serveur

MULTI JOUEURS : l'icône représentant 3 ordinateurs donne l'état du mode multi joueurs.

il est actif; si vous cliquez dessus, il est désactivé et devient

Vous ne verrez plus les autres avions (d'où gain en images/seconde), mais eux vous verront toujours dans leur session multi joueurs, assurant ainsi la sécurité du vol.
Cette option peut être utilisée pour gagner en fluidité, en approche sur un aéroport avec un trafic important.

SQUAWK MODE (à droite du bouton 'FSInn')

signifie 'Standby' (en attente)
pour mode 'Charlie' : cliquez une fois pour passer du mode 'S' au mode 'C'
pour 'Ident'. Double cliquez sur 'C' pour passer en mode 'I'. Revient automatiquement en mode 'C' après quelques secondes.

RESEAUX (5 boutons sous 'FSInn').

FSInn peut supporter jusqu'à 5 réseaux.
Pour se connecter à l'un d'entre eux, il suffit de cliquer dessus.
Parmi les réseaux disponibles dans FSInn, le premier est un réseau public (VATSIM). Trois autres positions sont disponibles pour des réseaux privés (compatibles FSD), comme les réseaux des Compagnies Virtuelles. Le dernier est occupé, pour le moment, par le réseau FSFDT.

Les boutons réseaux ont également un code couleur:

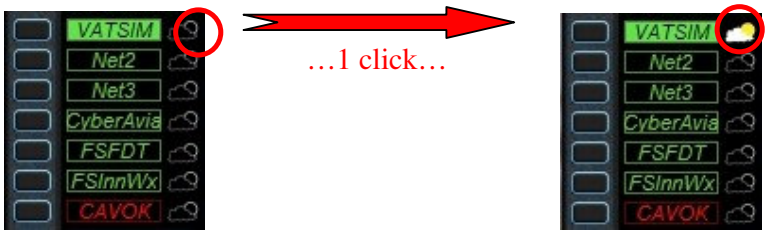
=> connecté

=> une erreur est apparue durant la connexion (elle est rapportée dans la boîte de dialogue du réseau correspondant).

METEO :

A la première connexion sur le réseau, et si l'option 'Disable Weather by Default' est cochée dans les options météo (voir 3.1.7), l'icône météo reste
Un click sur elle lance le chargement de la météo sur le serveur sélectionné.
Elle devient alors

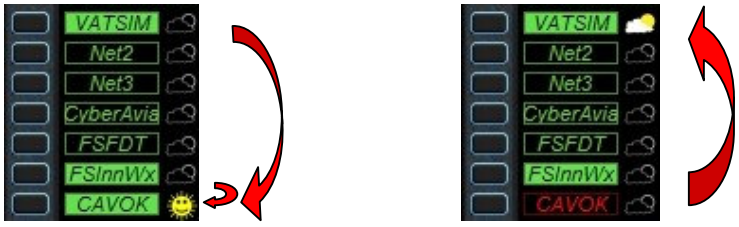
(La connexion VATSIM est ici prise comme exemple)



'FSInnWx' : est un moteur météo indépendant de tous les réseaux de vol. La météo générée est une synthèse de plusieurs sources d'informations, permettant d'obtenir une plus grande précision. Il est recommandé pour les PC assez puissants, avec une connexion ADSL, un important fichier étant téléchargé en début de connexion. Après le téléchargement initial, ce serveur est plus performant que les autres.

Vous pouvez passer d'un serveur météo à l'autre en cliquant sur

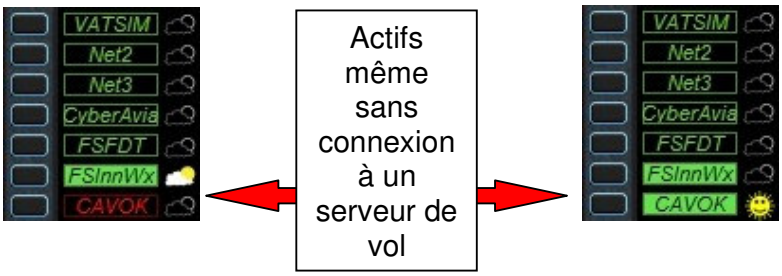
'CAVOK' : ce bouton est rouge par défaut (c'est-à-dire 'non CAVOK').
En cliquant sur 'CAVOK', vous passez en conditions météo CAVOK (qui passe vert).



'CAVOK' vert indique que vous êtes déconnecté de tout serveur météo. Cela peut aider à améliorer la fréquence d'affichage.
Vous revenez en météo réelle en cliquant sur le du serveur concerné.

Note 1 : pour utiliser un programme météo tiers comme Active Sky, FSMeteo ou FSMetar, assurez vous d'avoir coché 'Disable weather by default' (voir 3.1.7 : Options météo) avant de vous connecter au réseau. Lancez ensuite votre logiciel météo tiers comme d'habitude.

Note 2 : les boutons FSInnWx et CAVOK restent actifs même déconnecté de tout serveur de vol.



LA PARTIE INFERIEURE DU PANNEAU DE COMMANDE: Indique l'indicatif du pilote:

Un clic droit sur la zone 'Indicatif', choisissez celui que vous voulez dans la liste, appuyez sur <Entrée> pour confirmer votre sélection.
Actif seulement quand la session MP est démarrée, mais NON connecté à un réseau.

« Clic droit »

LA COLONNE DE DROITE :

Ouvre le mini panneau de commande
Ouvre la fenêtre 'Plan de vol'
Ouvre la fenêtre 'ATC'
Ouvre la fenêtre 'Météo'
Ouvre la fenêtre de 'Chat'
Ouvre la fenêtre de 'Chat rapide'
Ouvre le scope 'Radar'
Ouvre la fenêtre 'InnSettings'

Note: 'mCP' ouvre le mini panneau de commande ET ferme le panneau principal.
Retour au panneau principal en cliquant sur 'CP'.

LA COLONNE DE GAUCHE (panneau 'basic ')

Connexion au réseau VATSIM
Connexion au 2nd réseau
Connexion au 3ème réseau
Connexion au 4ème réseau
Connexion au réseau FSFDT
Connexion au serveur météo FSFDT
Application des conditions CAVOK
Ouverture de la 2nde page 'Advanced'

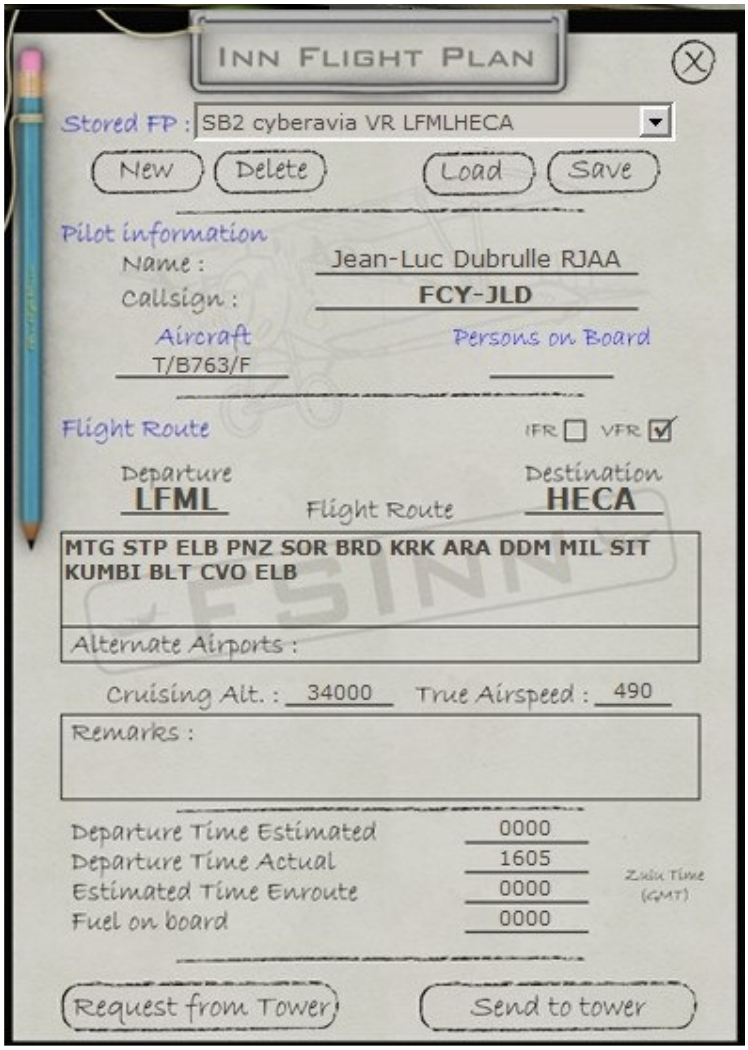
LA COLONNE DE GAUCHE (panneau 'advanced')

Ouvre la fenêtre 'Avions'
Ouvre la fenêtre VATSIM Vocal VVL
Pushback (inactif)
Fumées (inactive)
Non utilisé
Non utilisé
Nouvelle demande de METAR / destination
Retour 1ère page 'Basic'

5.2 Le 'mini' panneau de commande.

Mode transpondeur
Panneau de commande principal
Plan de vol
ATC
Météo
Chat
Chat 'rapide'
Scope radar
Fenêtre InnSettings
Avions
VVL
Repoussage (not used)
Fumées (not used)
Demande de METAR aéroport de destination
Multi joueurs désactivé
Ferme le Mini panneau de commande

5.3 Plan de vol.



Le plan de vol : le formulaire est simplifié au maximum.

Stored FP : contient tous les plans de vol précédemment sauvegardés.
FSInn peut lire les plans de vol au format SB2 et SB3, et les enregistre au format SB3.

Note : pour importer/exporter des plans de vol SB2 et SB3, ils doivent être sauvegardés sur votre disque dur dans le répertoire **Program Files/FSFDT/FSCopilot/FlightPlans**.

Après avoir choisi un plan de vol, cliquez sur 'Load' (Charger).
Si vous avez créé un plan de vol, cliquez sur 'Save' (Sauvegarder) pour le conserver.

Les plans de vol sont envoyés à ServInfo, et autres applications ATC. Les METAR sont alors mis à jour en fonction du plan de vol.

Comment remplir le formulaire de plan de vol :

Pilot name and call sign: nom et indicatif, (entrés dans l'onglet 'Général' voir 3.1.1)

Aircraft : récupéré directement dans FS

Persons on Board: nombre de personnes à bord (optionnel)

IFR / **VFR :** indiquez si vous effectuez un vol IFR ou VFR

Departure / **Destination :** entrez les codes OACI des aéroports de départ et de destination

Flight Route : entrez votre plan de vol pour un vol IFR. Entrez 'DCT' pour un vol direct. Entrez 'VFR' si vous suivez les règles du vol à vue.

Alternate Airport : entrez le code OACI de l'aéroport de dégagement

Cruising Altitude : entrez l'altitude de croisière (en pieds QNH), ou le niveau de vol (FL + centaines de pieds – 1013 hpa – 29.92 mb).

True Airspeed : vitesse air réelle, provenant du fichier aircraft.cfg de l'avion. Possiblité de modification manuelle.

Remarks : vous pouvez indiquer ici toute information complémentaire (si vous êtes débutant par exemple), ou autre concernant votre vol (comme RNAV, les cartes que vous possédez, vos équipements pour le vocal ou mode texte…). Séparez les informations par des « / ».

Departure Time Estimated : heure de départ estimée 'Zulu' (voir FSNav ci-dessous)

Departure Time Actual : heure de départ réelle 'Zulu' (voir FSNav ci-dessous)

Estimated Time Enroute : temps de vol estimé (calculé par FSInn)

Fuel on Board : indiqué en HH : MN

Information complémentaire pour FSNav : vous pouvez envoyer un plan de vol directement de FSNav vers FSInn (depuis FSNav, menu 'Export'). Il sera intégré dans les plans de vol FSInn. FSInn entrera l'heure de départ estimée, 15mn après l'envoi du plan de vol.
FSInn entre l'heure de départ réelle dès que le transpondeur est passé en mode C.

Le bouton 'New' : efface toutes les entrées, pour créer un nouveau plan de vol
Le bouton 'Delete' : supprime un plan de vol précédemment sauvegardé
Le bouton 'Load' : charge un plan de vol précédemment sauvegardé
Le bouton 'Save' : sauvegarde du plan de vol
Le bouton 'Request from Tower' : charge un plan de vol depuis un serveur
Le bouton 'Send to Tower' : envoie le plan de vol au contrôleur et à ServInfo.

5.4 Inn ATC.

Cette fenêtre vous permet de gérer les ATC, suivant les zones qu'ils couvrent, et votre position actuelle.

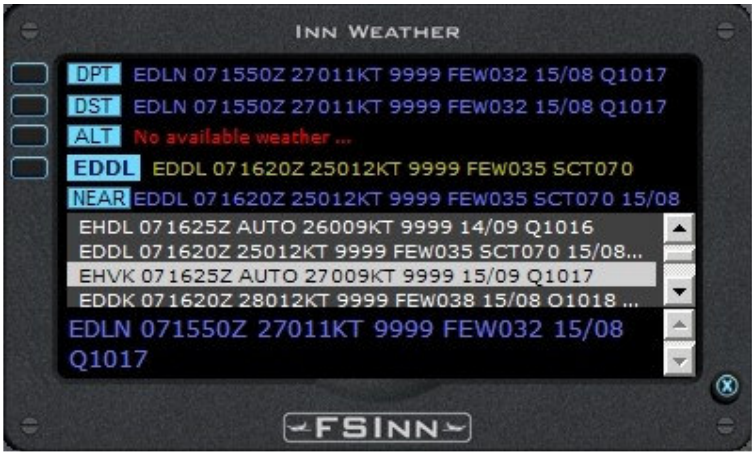
Une liste des contrôleurs connectés est affichée, avec leur indicatif, le type de couverture (GND - TWR - APP - CTR), la fréquence utilisée, l'espace aérien qu'ils contrôlent par rapport à votre position, l'icône du vocal (actif ou inactif), et l'icône d'alerte.

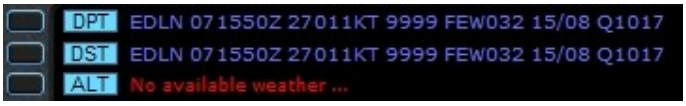
Une alerte sonore retentit lorsque vous pénétrez une zone contrôlée (avec un contrôleur connecté). Vous pouvez la désactiver en cliquant sur la cloche en bout de ligne. Quand vous aurez réglé la fréquence du contrôleur sur votre COMM1, elle sera automatiquement désactivée.

INN ATC
EHAM W APP(Ronald Blankestijn) - APP - 121.200
Schiphol approach Information BRAVO
Landing rwy 27. Departing rwy 24. QNH 1016 TL40
Rwy 18R/36L NOT in default scenery! Online until Z
REFRESH ATIS
ATC LIST
FSINN

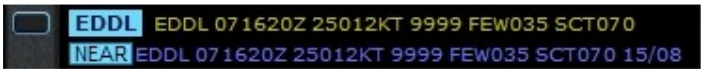
Pour recevoir l'ATIS du contrôleur, cliquez sur lui, puis sur le bouton 'ATIS'.
Pour vous caler sur le canal d'un contrôleur (avec VVL, TeamSpeak ou RogerWilco), vous devez régler sa fréquence sur la COMM1 de votre avion.

5.5 Inn Weather.

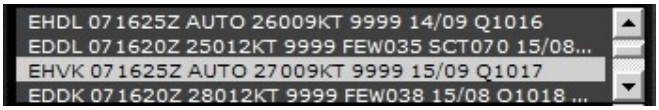




Vous trouverez dans cette fenêtre les METAR pour les aéroports de départ, de destination et de dégagement, si le plan de vol a été envoyé à la tour.



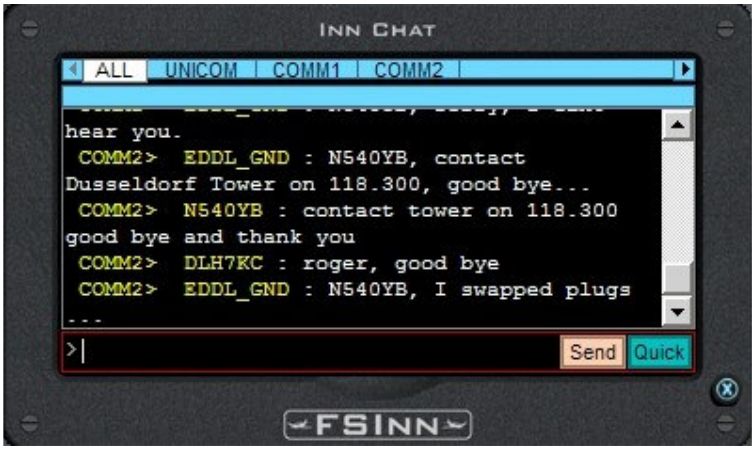
En entrant le code OACI d'un aéroport, et en cliquant sur le bouton à gauche, vous recevrez le METAR de cet aéroport.
Si sa météo n'est pas disponible, vous recevrez le METAR de l'aéroport le plus proche ayant une météo active.



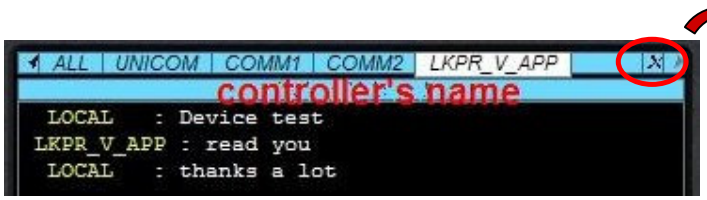
Dans cette partie de la fenêtre, vous trouverez les METAR des aéroports environnants.

En cliquant sur n'importe quelle ligne de la fenêtre, vous aurez, dans la partie basse, le METAR correspondant complet.

5.6 Inn Chat.



Cette fenêtre vous permet de discuter en mode texte avec les contrôleurs (COMM1 et COMM2), sur la fréquence UNICOM, ou sur un canal privé. Elle peut être redimensionnée avec la souris.
Le canal 'All' (Tous) permet de 'surveiller' toutes les fréquences, y compris les canaux privés. Le code couleur et les textes indiquent sur quel canal répondre.
A chaque message reçu, une alerte sonore est entendue.



Pour fermer cet onglet.

La commande d'ouverture d'un canal privé est : .msg F-XXXX Hello (où F_XXXX est l'indicatif de l'avion avec lequel vous voulez discuter) ou alors **.msg LKPR_V_APP Good evening** (par exemple pour ce contrôleur). Valider par <Entrée> ou 'Send' (Envoyer).
Dans la 2nde ligne, vous trouvez le nom du contrôleur.
Inn Chat crée alors un onglet F-XXXX ou YYYY-Y-YYY qui permet la discussion en privé avec ce pilote ou contrôleur.

Autres commandes possibles dans Inn Chat :
- .c1 .com1 .comm1 : utilise pour accorder la fréquence COM1
- .c2 .com2 .comm2 : utilise pour accorder la fréquence COM2
- .radio : utilise pour afficher l'état interne de l'ensemble radio
- .x .xpdr : utilise pour régler le code Transpondeur

Coin inférieur droit: en cliquant sur le bouton 'Quick', vous ouvrez la fenêtre 'Quick Chat'. Voir 5.7 ci-dessous.

5.7 Quick Chat.

Un ensemble de messages préenregistrés est disponible pour des discussions plus rapides au cours des différentes phases du vol.

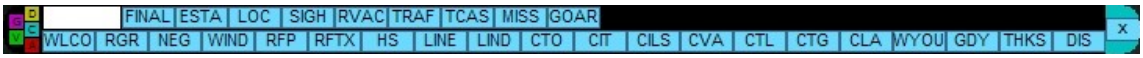
4 façons d'accéder au 'Quick Chat' :

- par le bouton 'Quick' du panneau de commande (voir 5.1)
- par le bouton 'Quick' de la fenêtre Inn Chat (voir 5.6)
- par le menu principal 'Copilot', 'InnQuickChat' (voir 2.1)
- par le mini panneau de commande, bouton 'Quick' (voir 5.2)

L'ouverture de chaque mode se fait en cliquant sur l'une des 5 cases colorées situées à gauche de la fenêtre.

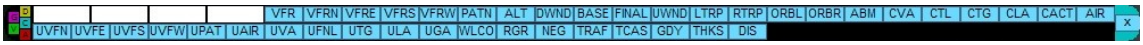
G = General Speed Chat (messages de discussion générale)
V = VFR Speed Chat (messages pour le vol VFR)
D = IFR Departure Speed Chat (messages pour le vol IFR / Départ)
C = IFR Enroute (Cruise) Speed Chat (messages pour le vol IFR / Croisière)
A = IFR Arrival Speed Chat (messages pour le vol IFR / Arrivée)

La barre menu 'G' :


FINAL ESTA LOC SIGH RVAC TRAF TCAS MISS GOAR
WLCO RGR NEG WIND RFP RFTX HS LINE LIND CTO CIT CILS CVA CTL CTG CLA WYOU GDY THKS DIS
X

- FINAL : Final
- ESTA : Fully established
- LOC : LOC established
- SIGH : Runway in sight
- RVAC : Runway is vacated
- TRAF : Traffic in sight
- TCAS : TCAS Alert !
- MISS : Missed Approach
- GOAR : Going Around
- WLCO : Wilco
- RGR : Roger
- NEG : Negative
- WIND : Winds copied
- RFP : Ready for Pushback
- RFTX : Ready for Taxi
- HS : Holding Short
- LINE : Lined up and Hold
- LIND : Lined up and Ready for Departure
- CTO : Cleared for Takeoff
- CIT : Cleared for Immediate Takeoff
- CILS : Cleared for ILS Approach
- CVA : Cleared for Visual Approach
- CTL : Cleared to Land
- CTG : Cleared for Touch and Go
- CLA : Cleared for Low Approach
- WYOU: With you
- GDY : Good day
- THKS : Thanks for Service
- DIS : Disregard

La barre menu 'V' :


VFR VFRN VFRE VFRS VFRW PATN ALT DWND BASE FINAL UWND LTRP RTRP ORBL ORBR ABM CVA CTL CTG CLA CACT AIR
UVFN UVFE UVFS UVFW UPAT UAIR UVA UFNL UTG ULA UGA WLCO RGR NEG TRAF TCAS GDY THKS DIS

- VFR : With you at … Request VFR clearance to … with information …
- VFRN : With you at … Request VFR clearance departure to the North
- VFRE : With you at … Request VFR clearance departure to the East
- VFRS : With you at … Request VFR clearance departure to the South
- VFRW : With you at … Request VFR clearance departure to the West
- PATN : With you at … Request VFR clearance to remain in the pattern
- ALT : Alt, ft …
- DWND : Downwind leg
- BASE : Base leg
- FINAL : Final
- UWND : Upwind leg
- LTRP : Entering left traffic circuit
- RTRP : Entering right traffic circuit
- ORBL : Orbit left
- ORBR : Orbit right
- ABM : Abeam
- CVA : Cleared for Visual Approach
- CTL : Cleared to Land
- CTG : Cleared for Touch and Go
- CLA : Cleared for Low Approach
- CACT : Clear for the Active
- AIR : Airborne
- UVFN : Traffic, departing VFR to the North
- UVFE : Traffic, departing VFR to the East
- UVFS : Traffic, departing VFR to the South
- UVFW : Traffic, departing VFR to the West
- UPAT : Traffic, departing to remain in the pattern
- UAIR : Traffic, Airborne
- UVA : Traffic, on the Visual Approach
- UFNL : Traffic, on Final Approach
- UTG : Traffic, performing a Touch and Go
- ULA : Traffic, performing a Low Approach
- UGA : Traffic, performing a Go Around
- WLCO : Wilco
- RGR : Roger
- NEG : Negative
- TRAF : Traffic in Sight
- TCAS : TCAS Alert
- GDY : Good day
- THKS : Thanks for Service
- DIS : Disregard

La barre menu 'D' :

- IFR : With you at the gate requesting IFR clearance as filed to …
- WIND : Winds copied
- RFP : Ready for Pushback
- RTX : Ready for Taxi
- HS : Holding Short
- LINE : Lined up and Hold
- LIND : Lined up and Ready for Departure
- CTO : Cleared for Takeoff
- CIT : Cleared for Immediate Takeoff
- AIR : Airborne
- CONT : Continue as filed
- CLMB : Cleared to FL …
- WYOU : With you at FL … Direct
- UDEP : Traffic, departing via Departure …
- UAIR : Traffic, Airborne
- WLCO : Wilco
- RGR : Roger
- NEG : Negative
- TRAF : Traffic in Sight
- TCAS : TCAS Alert
- GDY : Good day
- THKS : Thanks for Service
- DIS : Disregard

La barre menu 'C' :

- WYOU : With you Flight Level … on the Airway …
- UNIC : Switching to UNICOM on frequency 112.80, resuming own navigation. Thank you !
- TOD : Approaching Top of Descent
- WLCO : Wilco
- RGR : Roger
- NEG : Negative
- TRAF : Traffic in Sight
- TCAS : TCAS Alert
- GDY : Good day
- THKS : Thanks for Service
- DIS : Disregard

La barre menu 'A' :

- WYOU : With you at … on the arrival
- HOLD : Holding over … WPT as published
- CILS : Cleared ILS Approach
- LOC : Established LOC
- CVA : Cleared for Visual Approach
- CTL : Cleared to Land
- CTG : Cleared for Touch and Go
- CLA : Cleared for Low Approach
- USTR : Traffic, on the Arrival
- UILS : Traffic, on the ILS Approach
- UVA : Traffic, on the Visual Approach
- UFNL : Traffic, on Final Approach
- UTG : Traffic, performing a Touch and Go
- ULA : Traffic, performing a Low Approach
- UGA : Traffic, Performing a Go Around
- CACT : Clear of the active
- GATE : At the gate, requesting shut down
- CLOS : Requesting closure of IFR Flight Plan
- WLCO : Wilco
- RGR : Roger
- NEG : Negative
- TRAF : Traffic in Sight
- TCAS : TCAS Alert
- GDY : Good day
- THKS : Thanks for Service
- DIS : Disregard

En positionnant la souris sur chacun des onglets, vous verrez le texte correspondant dans son entier.

Chaque mode est personnalisable, aussi bien pour les boutons 'Quick Chat', que pour les champs de texte.

5.8 Inn Radar.

Cette fenêtre peut être redimensionnée avec la souris (coin inférieur droit).

Boutons de gauche :

L : affichage de l'indicatif

A : affichage du niveau de vol

S : affichage de la vitesse (en dizaine de noeuds)

T : affichage du trait indiquant le sens et la vitesse de déplacement des avions

H : affichage des avions en fonction de votre cap ou du nord magnétique

Cette fenêtre vous permet de localiser les avions environnants, aussi bien pour éviter les collisions que pour les vols en formation.

La portée du radar peut être réglée de 2 NM à 400 NM, couvrant ainsi toutes les phases du vol. Pour cela, utilisez les boutons + et -.

5.9 Inn Plane.

5.9.1 L'onglet 'Avions multi joueurs' (MP Plane).

Cette fenêtre montre les avions connectés dans un rayon de 25 NM.

La partie gauche de la colonne 'Callsign' montre l'état du P2P et l'activation (ou non) du mode turbo.

→ le mode turbo est désactivé pour cet avion

→→ le mode turbo est activé pour cet avion.

} Dans les 2 cas, un double-clic sur la ligne pour activer ou pour désactiver.

- Quand le mode turbo est désactivé, le taux de P2P est basique : 2 Hz.
- Quand le mode turbo est activé, le taux de P2P peut augmenter jusqu'à la valeur maximale sélectionnée dans InnSettings → Networks → P2P (ou celle du pilote distant).

Quand le P2P automatique est désactivé dans InnSettings, vous ne pouvez être en P2P avec aucun pilote, hormis ceux sélectionnés en mode turbo. Ce qui est particulièrement intéressant pour le vol en formation. Seuls les pilotes sélectionnés seront en P2P, ce qui diminue la consommation de bande passante.

La colonne 'Callsign' : donne l'indicatif des avions distants.
La colonne 'AC ICAO' : indique le code OACI des avions distants.
La colonne 'AL ICAO' : indique le code OACI de la Compagnie des avions distants

5.9.2 L'onglet 'Réseau' (Network).

Ces deux fenêtres donnent vos paramètres d'entrée (Inbound : onglet de gauche) et de sortie (Outbound : onglet de droite) du réseau.

Colonne 'Info' : indique quel réseau de FSInn est utilisé (Net1 à Net5), et la qualité de la connexion.

Colonne 'Hz' : donne la fréquence du P2P.
Colonne 'Kbps' : donne le débit instantané (en Kbps)
Colonne 'RTT' : indique le 'delay' en milli-secondes.
Colonne IP : rappelle le début de votre adresse IP utilisée sur le réseau.

5.9.3 L'onglet 'ICAO Default'.

Ceci est une liste des avions par défaut associés à un code OACI, lorsque vous n'avez aucun avion possédant ce code OACI installé dans votre fichier avions.

Vous pouvez les changer manuellement en cliquant sur 'Change', ou les supprimer en cliquant sur 'Clear'.

5.9.4 L'onglet 'ICAO Custom'.

Cette fenêtre permet de surpasser la résolution automatique des avions de FSInn en choisissant quel avion vous préférez voir affiché. Vous pouvez les modifier manuellement en choisissant dans votre base avions.

(exemple)

5.9.5 L'onglet 'Configuration'.

INN PLANE
MP Plane | Network | ICAO Default | ICAO Custom | Config | Other
AC AL Type W Res Title
A10 USF L2J M LoRes A10 MyPaint00
A10 USF L2J M Norm Abacus A-10 Thunderbolt
A10 USF L2J M LoRes A10 MyPaint00B
A124 RFF L4J H LoRes AN124 "Ruslan"
A124 RFF L4J H LoRes AN124 "Ruslan"B
A306 L2J H LoRes A300-600
A306 AAL L2J H LoRes A300-600 MyPaint01
A306 FDX L2J H LoRes A300F MyPaint05
A306 DLH L2J H LoRes A300-600 MyPaint06
A306 SVA L2J H LoRes A300-600 MyPaint07
A306 THA L2J H LoRes A300-600 MyPaint08
A306 UAE L2J H LoRes A300-600 MyPaint10
A306 IRA L2J H LoRes A300-600 MyPaint11
A306 MON L2J H LoRes A300-600 MyPaint13
Change
Edit Current Used Plane
Resync Updates
Resync Complete
Clear Updates
FSINN

Cette fenêtre permet de modifier les données des avions de référence de FSInn.
Quand vous effectuez un changement, il est immédiatement pris en compte par FSInn pour l'affichage des autres avions.
Vous pouvez modifier le code OACI avion, le code OACI Compagnie, le type de propulsion (réacteurs / pistons, nombre de moteurs), les turbulences de sillage (légères, moyennes, importantes), et la qualité des textures avions utilisées.

Ces modifications sont envoyées à la base de données centralisée de FSFDT, et un superviseur validera ou non vos demandes.
Si elles sont approuvées, elles seront insérées dans la base de données du serveur.
Ces modifications resteront actives sur l'ordinateur du pilote tant qu'il n'aura pas cliqué sur 'Clear Updates'.
Cette fonction avancée permet aux pilotes utilisant FSInn de mettre à jour la base de données dès qu'un nouvel avion est installé.

Attention : cette fonction est réservée aux utilisateurs expérimentés !!!
Note : le fichier ServInfo.dat est inclus dans l'installation de FSInn (dans Program Files/FSFDT/FSInn/). Il permet à FSInn de récupérer les codes OACI et IATA des Compagnies Aériennes Virtuelles qui sont rarement connus de la base de données OACI.

5.9.6 L'onglet 'Other'.

Ceci est la liste des avions ayant un code OACI non valide (ou inconnu). C'est l'équivalent de la fenêtre 'ICAO Default', hormis que les codes OACI ne sont pas valides.

5.9.7 La fenêtre automatique 'ZZZZ'.

Si vous utilisez un avion dont le code OACI n'est pas connu de la base, cette fenêtre apparaîtra :

INN PLANE
The aircraft you are using doesn't have a recognized ICAO aircraft descriptor (ZZZZ). This may correct because the aircraft you are using is too old and wasnt assigned a ICAO code. But also this can be due to the aircraft not configured correcty.
You can configure the aircraft settings manually pressing "Edit Current Used Plane". FSInn Aircraft Repository can automaticly configure most aircraft. You can use it pressing "Resync Complete".
Resync Complete
Edit Current Used Plane
Don't Display This Message Again
FSINN

Vous pouvez alors tenter de configurer automatiquement votre avion en cliquant sur '**Resync Complete'**. Cela revérifiera entièrement votre fichier avions. Chaque avion que vous aurez précédemment configuré manuellement reviendra au standard OACI (s'il est connu de la base). S'il est inconnu, vos données resteront actives.

5.10 Le vocal VATSIM 'VVL'.

L'accès à cette fenêtre se fait par :

- le menu 'Copilot' (voir 2.1)
- le panneau de commande FSInn, page 'Advanced', bouton 'VVL' (voir 5.1)
- le mini panneau de commande, bouton 'VVL' (voir 5.2)

Pour le paramétrage, voir le chapitre 4.2.3, 'Le vocal VATSIM'.

Le logiciel 'VVL' est maintenant intégré et installé avec FSInn. L'utilisation d'AVC n'est plus une obligation.
Il faut bien sûr être connecté au réseau VATSIM pour y accéder, et qu'il fonctionne.

Voici ce à quoi il ressemble lorsque vous êtes connecté :

Voyons donc le détail…

✱ Les 2 premières barres verticales :

Activité générale des transmissions :
- 1ère barre : activité du microphone
- 2ème barre : activité des haut-parleurs / casque.

VHF COMM1

✱ La fréquence COMM1 :

Fréquence utilisée pour la transmission COMM1.

✱ 2 barres verticales suivantes :

Synchronisées avec le rack radio, montrent quelle VHF est sélectionnée pour :
- 1ère barre : émission
- 2nde barre : réception

Cliquez dessus pour l'activer.
Les 2 peuvent être activée pour la réception, mais seulement une pour l'émission.

✱ Les 3 barres horizontales :

Etat transmission / connexion :
- Barre supérieure : activité réception
- Barre inférieure : activité émission
- Barre centrale : état connexion du canal

Cliquez pour connecter / déconnecter.

✱ Barre verticale suivante :

Priorité du canal : quand la réception est active sur ce canal, elle est prioritaire sur les autres canaux, vous ne les entendez pas.

✱ L'icône haut parleur :

Réception de ce canal sur le casque, ou sur casque + haut-parleurs.
Cliquez pour activer…

VHF COMM2

Identique à la VHF COMM1 ci-dessus.

Canal privé

Faites dérouler la liste contenant les canaux privés **www.liveatc.net/text**
Entrez les infos du canal dans le champ texte puis <Entrée> ou choisissez dans la liste.
Les boutons sont identiques aux COMM1 et COMM2, sauf pour le bouton de l'état du canal (+ gros) pour la connexion / déconnexion.

Dernière icône haut-parleur

Permet de passer tous les canaux d'une réception sur casque à une réception sur casque + haut-parleurs.

FSInn peut fonctionner sur un ordinateur distant d'un même réseau privé (local), permettant ainsi de libérer des ressources sur l'ordinateur où fonctionne Flight Simulator.

FSInn doit être installé sur les deux ordinateurs : celui où se trouve FS, et l'ordinateur distant (tout comme FSCopilot).
Installez d'abord FSInn sur le PC où est FS, puis sur l'ordinateur distant.

Lors de la première utilisation, lancez FS et FSInn sur le premier ordinateur (voir chapitres 1.4 et 2.2).

En utilisation normale, lancez FS sur l'ordinateur principal, puis FSInn sur l'ordinateur distant. FSInn trouve automatiquement le PC qui héberge FS, puis ouvre une session multi joueurs, et la rejoint.

Vous pouvez maintenant utiliser FSInn comme s'il se trouvait sur l'ordinateur principal, mais toutes les fenêtres s'ouvriront sur l'ordinateur distant.

Les logiciels clients vocaux (VVL, TeamSpeak, RogerWilco) peuvent aussi fonctionner sur l'ordinateur distant.

Pour une utilisation du P2P avec FSInn sur l'ordinateur distant, assurez-vous que votre 'firewall' autorise l'accès au port UDP 32062 sur l'ordinateur distant, et non sur le principal. Autrement, vous resterez en mode 'passif'.

7.1 ProController

Pour la connexion en tant que contrôleur.
Pour cela, en attendant ATCInn, vous pouvez utiliser ProController.
L'utilisateur (login) est : 111111
Le mot de passe est : password
Vous êtes administrateur par défaut.
L'adresse du serveur est : 213.251.132.72
Dans l'ATIS, à la première ligne, entrez l'adresse et le canal utilisé pour TeamSpeak (Exemple : www.mcdu.com/LFLL APP)

7.2 ServInfo

Vous pouvez utiliser ServInfo sur le serveur FSFDT.
Dans Options/Paramètres de connexion, choisir : Custom Network 1
Nom du réseau : FSFDT
Locator path URL : http://www.mcdu.com/whazzup

7.3 TeamSpeak

Un serveur TeamSpeak permanent a été installé où un support pour FSInn est effectué régulièrement.
Voici les paramètres à entrer :
Logiciel client: TeamSpeak 2RC2.
Adresse du serveur: **www.mcdu.com**
Mot de passe: fsfdtfsinn

7.4 ASRC

Ce logiciel ATC, de VATSIM, fonctionne parfaitement avec FSInn.

7.5 AVC

Logiciel client vocal de VATSIM. Toujours compatible avec FSInn, il n'est plus obligatoire puisque le logiciel VVL est inséré dans FSInn pour les vols sur le réseau VATSIM.

8.1 Zone Alarm

Zone Alarm est extrêmement gourmand en ressources processeur (jusqu'à 38%). De plus, il ralentit considérablement le trafic réseau.
Lorsque vous volez en réseau à proximité d'autres avions, la charge du processeur est significative, et le nombre d'images par seconde peut alors chuter dramatiquement.
Par ailleurs, Zone Alarm peut refuser les connexions Peer-to-Peer.
L'équipe FSFDT avertit les utilisateurs qu'aucun support ne sera fourni aux personnes utilisant Zone Alarm.

Vous pouvez par contre utiliser ces programmes :

- Kério: **http://www.kerio.com/us/kpf_home.html**
- OutPost Firewall: **http://www.agnitum.com/download/outpost1.html**
- Securitoo: **http://www.securitoo.com/fra/pages/accueil.php**

8.2 SpeedUp

SpeedUp est un utilitaire que vous pouvez trouver sur le site de VATSIM, ayant pour but de 'booster' FS. En réalité, il ne fait qu'attribuer au processus fs9.exe un niveau de priorité supérieur au niveau normal.
FS9, comme tous les logiciels 3D, utilise toutes les ressources de l'ordinateur pour afficher un nombre d'images par seconde maximum.
En utilisant FS9 avec une priorité supérieure, vous risquez de saturer le processeur.
De ce fait, il n'y a plus suffisamment de ressources pour les autres logiciels, comme FSInn, ou les composants de Windows, comme le processus 'Direct Play'.
SpeedUp est donc le second logiciel pour lequel FSFDT n'apportera aucun support.

Vous les utilisez donc à vos risques et périls !